



### 저작자표시-비영리-동일조건변경허락 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이차적 저작물을 작성할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



동일조건변경허락. 귀하가 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공했을 경우에는, 이 저작물과 동일한 이용허락조건하에서만 배포할 수 있습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

한 만 영 교수지도  
석사학위 청구논문

이미지의 바다를 유희하는 미술

- 본인의 작품을 중심으로 -

2009

성신여자대학교 대학원

서양화과

이 경 진

# 이미지의 바다를 유희하는 미술

- 본인의 작품을 중심으로 -

한 만 영 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2009년 5월

성신여자대학교 대학원

서양화과

이 경 진

# 인 준 서

이경진의 석사학위논문을 인준함

심사위원 \_\_\_\_\_ ⑩

심사위원 \_\_\_\_\_ ⑩

심사위원 \_\_\_\_\_ ⑩

성신여자대학교 대학원

## 논문개요

본 논문은 2005년부터 2007년까지 "반복되는 말(언어)"와 "-fold"를 주제로 종이를 이용한 작업들과 2009년 3월에 있었던 “때 묻은 장난감”을 주제로 한 개인전을 통해 본인이 예술을 통해서 간접적으로 사회와 소통해온 작품을 중심으로 사회적인 의의와 작업의 내용 그리고 표현 형식을 분석한 것이다.

이제까지 새로운 사건사고들은 끊임없이 일어나고 사라지기를 반복했다. 하지만 현대사회에 들어서면서 인터넷이 모든 분야를 망라하고 세계 최대의 정보통신망으로 부상하게 되면서 하나의 사건사고에 대한 비슷한 기사와 이미지가 실시간 검색이 가능하다. 네티즌의 흥미를 끄는 사건 사고가 이슈화되는 시점부터 모든 지면에는 기사와 이미지가 복제된다. 본인은 그러한 많은 기호들을 읽기보다는 마치 그림을 보듯 본다. 이들 정보는 현실적인(현실세계, 사건, 역사의 순간적인 장면을 찍은 것) 즉 눈에 띄기 싫게 극적인 것이 되며, 동시에 완전히 비현실적인 것이 되어버린다. 이러한 사건사고의 현장에 있었던 것 같은 환상을 불러오는 동시에 이미지만으로 보이는 아무것도 일어나지 않은 장소인 것이다. 대중매체의 현란하고 즐거운 무언의 풍경이 전해주는 것은 현실 그 자체가 아니라 현실의 현기증인 것이다. 소비사회의 특징인 메스케 커뮤니케이션 이라고 하는 매개물이 우리에게 제공하는 것은 이미지의 과잉과 거기에 따른 정신적 궁핍이라는 새로운 빈곤을 가져온다. 여기서 예술가는 이미지로 넘실대는 소비사회라는 바다 속에서 날것의 상태의 흥밋거리를 건져내는 채집가 역할을 하게 된다. “때 묻은 장난감”을 주제로 한 연작 또한 작업실에서 보는 바깥 현실에서 일어난 사건사고의 이미지들을 수집하고 재구성하는 작업을 한다. 이러한 작품들은 안(작

업실, 작가 자신)과 밖(사회, 현실), 현실과 비현실의 경계에서 바깥과의 괴리감을 현실이면서 비현실적인 이미지들은 일상의 우울한 즐거운 놀이로 표현된다. 부조리한 세상에 실재하는 현실의 사건의 대중적 이미지를 변용하고 재구성하면서 유희를 느끼는 것은 어렸을 적 분위기와 감성을 간직한 성인으로 어린이와 어른을 동시에 일컫는 키덜트(kidadult)적 표현이라 볼 수 있다.

본인은 현(現)시대를 살아가는 작가로서 본인의 현실과 사회적인 현실의 괴리감을 유희적 놀이를 통해 작품으로 표현했듯이 본고 1장에서는 현시대의 문화현상을 전반으로 소비지향주의, 쾌락주의인 소비사회(무언의 풍경)의 즐거움과 혼란 속에서의 이미지의 과잉과 빈곤이라는 양면성에 대해 살펴볼 것이다. 대중 매체가 사회적으로 개인적으로 어떠한 변화를 가져왔고 대중매체 속에서 미술로써의 유희성을 어떻게 발견해 나가는지, 그리고 이러한 사회의 변화들로 발생한 신조어 중 키덜트를 중심으로 키덜트의 의미와 성장 배경, 유형에 대한 이론을 먼저 밝히고 있다. 2장에서는 거대도시라는 일상생활 속에서의 키덜트적 감수성을 중심으로 본 어른다움의 상실, 미성숙한 어른으로서 현실에서의 놀이로의 도피와 놀이 안에서의 안락함과 대중매체 사진들의 드라마틱한 미적 효과를 분석한다. 3장에서는 작품의 조형적 표현을 현대사회의 대중적 이미지를 수집, 변용, 해체, 조합이라는 놀이적 행위를 통해 어떻게 연극성으로 나타나며 편집광적 행위로 표현되어지는지 연구해보고 이미지를 접목시키는 관점에서 초기 종이 오브제를 이용한 작업에 대해서도 분석할 것이다.

본 논문에서는 현시대의 끊임없는 사건사고의 재생산과 가려짐이 반

복되는 현기증나는 잘 만들어진 세트장 같은 도시 속에서 숨 가쁘게 살아가야만 하는 현대인으로써 본인은 작업을 통해 현실과의 괴리감을 바깥 현실과 어떻게 소통할 것이며, 넘쳐나는 소재거리들을 어떻게 계속 작업으로 풀어나갈 것이고, 실재를 이용하되 실제처럼 보여 지지 않게 표현할 것인지 본인의 작품의 문제점과 개선방법을 모색하는 기회로 삼고자 한다.

# 목 차

## 논문 개요

I. 서 론 .....	1
II. 본 론 .....	4
1. 동시대 사회 문화 현상, 예술적 승화 .....	4
1) 소비사회(無言의 공간)의 즐거움과 혼란 .....	4
2) 매스커뮤니케이션으로 연결된 현대사회 .....	11
3) 현대사회에서의 신조어 발생 - 키덜트(kidult) .....	3
2. 유희적 소통 .....	
1) 거대 도시 속에서의 키덜트적 감수성 .....	17
2) 키덜트 현상으로 본 미성숙한 어른 .....	18
· 어른다움의 가치 상실 · 현실 도피와 놀이 속에서의 안락함	
3) 대중매체 사진의 드라마틱한 미적효과 .....	21
3. 작품의 조형적 표현 .....	
1) 유희성을 띤 대중매체의 이미지 .....	
① 즐거운 현기증, 무한이미지 .....	24
② 차용, 패러디, 혼성모방의 뒤섞임 .....	25
2) 편집광적인 표현 행위 .....	27
3) 이미지의 수집, 변용, 분해, 복제, 조합을 통한 재구성 .....	31
4) 종이 오브제의 새로운 접근 .....	37
4. 작품의 분석 .....	39
III. 결 론 .....	63

참 고 도 판  
참 고 문 헌  
ABSTRACT

## 작품목차

- [작품1] 천국의 국경을 넘다, 55 X 39cm, newspaper, 2008
- [작품 2] 천국의 국경을 넘다, 60.6 X 72.7cm,  
acrylic on canvas(newspaper drawing), 2008
- [작품3] 100% 자연산, 72.7 X 60.6cm, Acrylic on canvas(carbon paper drawing), 2008
- [작품4] 새우깡 쥐, 40.9 X 31.8cm acrylic on canvas (oily pen), 2008
- [작품5] 앓!, 각 100 X 32cm, acrylic on canvas(carbon paper drawing), 2008
- [작품6] 풍선껌, 91 X 116.8cm, acrylic on canvas(carbon paper drawing), 2008
- [작품7] 공룡 사과리, 130.3 X 162.2cm, acrylic on canvas(carbon paper drawing), 2008
- [작품8] 동해물과~, 162.2 X 260.6cm, acrylic on canvas(carbon paper drawing), 2008
- [작품9] 전원풍경, 112.1 X 145.5cm, acrylic on canvas(carbon paper drawing), 2008
- [작품10] 멋진 신세계, 130.3 X 486.6cm, acrylic on canvas(carbon paper drawing), 2009
- [작품11] 가자지구 어린이 세트30호, 72.7 X 90.9cm, acrylic on canvas (carbon paper drawing), 2009
- [작품12] 핀트나간사람들, 각 50 X50cm, acrylic on canvas (carbon paper drawing), 2009
- [작품13] 산산 조각난 페덱스 화물기, 90.9 X 72.7cm, acrylic on canvas (paper box, carbon paper drawing), 2009
- [작품14] 여대생 처녀성 인터넷 경매에 올려, 90.9 X 130.2cm, oil on canvas, 2009

## 도판목차

[도판1] Richard Hemilton, 1956, Jwst what is it that makes today's homes so different, so appealing?, Photomontage, 24.8x26cm

[도판2] Andy Warhol, 129 DIE IN JET, 1962, Silk screen, 211x97cm

[도판3] Andy Warhol, Marlene, 1962, Silk screen(Acrylic on canvas), 41x51cm

[도판4] 최정화, 무궁화(Super Flower), 2000, ventilator, greared motor, water proof cloth, 4x4x5m

[도판5] 소문처럼, 2005, acrylic on paper box(copying), 가변설치 본인 작품

[도판6] 핀트나간 사람들, 2009, acrylic on canvas(carbon paper drawing) 50x50cm 본인작품

[도판7] 머리+손, 2009, acrylic on canvas(paper box), 53x45.5x25cm 본인작품

## I. 서론

본인은 본 논문에서 소비 사회의 대중 매체 속에서 이미지(기호)가 끊임없이 재생산되고 복제에 복제의 연속 속에 새로운 이미지로 인해 사라지는 것이 아니라 새로운 기호로 가려지기를 반복한다는 점에 중점을 두고 있다. 이러한 기호 속에 우리의 시각에 보이는 것들이 어떤 것이 진짜이고 가짜인지 모른 채 현실과 비현실의 풍부함과 편리를 즐기면서도, 파편화된 피상적 이미지들이 부유하는 도시 속에서 느끼는 정신적 빈곤이라는 양면의 아슬아슬한 경계선에 놓여 있으며, 새로운 시각과 사유 방식을 갖고 살아가고 있다고 본다. 이러한 모습들이 현대인의 삶의 모습이며 새로운 것에 목말라하고 흥밋거리를 날것의 상태로 혀 위에 올렸을 때의 신선도가 떨어지지 않게 즐기고 얼마나 맛있게 잘 소화해내야 하는 과제를 떠안고 살아가는 본인의 모습이기도 하다.

가장 현시적인 이미지를 이용해서 작업한 2009년 ‘때 묻은 장난감’을 주제로 한 전시를 중심으로 이전 작업과 연결해서 현재 본인이 동시대에서 어떠한 시각으로 사회를 바라보고 있는지 어떠한 감성을 가지고 작품을 조형적으로 표현해 내는지 연구해 보고 앞으로의 작업의 개선 방향을 탐색해 볼 것이다.

동시대를 살아가는 젊은 세대들을 컴퓨터 속에서 생활하는 세대라고들 한다. 책을 통해 정보를 수집하는 것이 아니라 모든 정보를 인터넷을 통해 원하고자 하는 부분만을 클릭으로 실시간 검색이 가능하다. 컴퓨터에서 수많은 정보들을 폴더에 저장하고 언제든지 꺼내 볼 수 있으며, 인쇄할 수 있다. 그리고 인쇄는 다시 무한 복사가 가능해졌다. 책상에 앉아 같은 사람을 수십 명으로 늘리거나, 여러 이미지들을 모아 판

타지 한 풍경을 만들어 낼 수도, 아무것도 없는 곳으로 만들어 버릴 수 있는 이 모든 놀이에서 주체가 된다. 그리고 이쪽에서 저쪽으로 이동이 가능하며 전 세계를 둘러 볼 수도 있다. 이것은 마술이 아니다. 모든 이미지들은 비가시적이면서도 실재의 모습이다. 무언(無言)의 풍경이 만들어낸 이미지만으로 존재하는 이미지세상 디지털랜드 같은 세상인 것이다. 더 자극적일 것도 없는 현기증나는 속도는 우리에게 완전한 몰입만 원할 뿐이다.

사진 속에서, 사람들은 아무것도 보지 못한다. 오직 렌즈만이 보지만, 그것은 감추어진다. 따라서 사진 촬영자가 포착하는 것은 타자가 아니라, 그가 거기에 없을 때도 타자에게 남아 있는 것이다. 우리는 실제로 대상의 면전에 있지 않다. 실재와 실재의 이미지 사이에 교환은 불가능하며, 최선의 경우 구상적(具象的)인 상관관계가 있다. 만약 순수한 실재가 존재한다면, 그것은 대답 없는 물음으로 남는다. 그리고 사진 또한 순수한 실재에 제기된 물음이자, 대답을 기다리지 않는 타자에게 제기된 물음이다.<sup>1)</sup> 우리는 자신의 눈을 통해서 직접 본 실재가 아니라 대중매체를 통해서 사회의 이미 일어나버린 일을 본다. 그리고 그것이 실제라고 믿고 살아간다. 인터넷 기사에서 <‘쇠사슬·전기톱’에서 1년 후 ‘해머·물대포’로> 국회는 전쟁터.. 육설과 고성이가 난무했고, 몸싸움이 이어졌다. 사실상 ‘패싸움’이었다. 라고 쓰여 있는 국회의 난장판 사진들을 보았다. 이게 우리가 보는 국회의 모습이다. 영화의 극적인 한 장면을 보는 듯하다. 본인은 더 이상 이러한 이미지들에 놀라거나 감동하지 않는다. 그림을 보듯 그냥 볼 뿐이다. 유혹적으로 그럴 듯하게 보이는 멋진 광고를 볼 때도 진실이 아닌지 알면서도 혹시나 하는 믿음 때문에 소비하는 것처럼 체계가 현실을 배제하고 결국 아무것도 의미하지

---

1) 장보드리야르, 「불가능한 교환」, 배영달 옮김, 울력출판사, 2001, p168.

않는다는 것을 보여주면서, 사유가 더 이상 깊이 생각하지 않고 세계의 어떤 비밀을 알아내려고 하지도 않으며, 궁금해 해 하지도 않는다. 사유의 행위는 세계를 그 존재와 의미에서 벗어나게 하려는 유혹의 행위라고 보들리야르가 말 했듯이, 유혹당하고 갈피를 못 잡게 될 지도 모른다. 우리는 더 이상 실재에 놀라지도 감동하지도 않으며, 거짓의 사진이 실재라고 믿고 살아가고 있는 것이다. 부조리한 세상 속에서 본인이 사회를 바라보는 것은 완전한 무관심도 아니며 민중의 인권이나 도덕적, 사회적 문제에 대한 완전한 저항도 아니다. 본인에게 사회의 과다한 이미지의 홍수는 잔인하면서도 즐거운 시각적 풍경에 지나지 않는다. 이러한 무언의 풍경 속에서 건져낸 신선한 이슈들을 수집하고 사건사고의 이미지들을 복제, 변용하며 재구성하는 즐거우면서도 잔인한 유희(遊戯)를 즐길 뿐이다.

## II. 본 론

### 1 동시대의 사회 문화 현상, 예술적 승화

#### 1) 소비사회(無言의 풍경)의 즐거움과 혼란

##### ① 소비 지향적, 쾌락주의적인 소비 사회

19세기에는 오직 신만이 진실이라 믿었다. 성경에 기록된 것은 무조건 사실로 믿어 의심치 않았다. 의심하는 사람은 반사회적 존재가 되었다. 20세기의 반사회적 존재는 소비하지 않는 사람이다. 이렇듯 현대에 들어오면서 소비는 보이지 않는 것을 믿는 게 아니라 시각적으로 보여지는 것을 믿게 되고 끊임없이 소비하게 되는 것이며, 소비는 사회의 일원으로써 의무이다. 산업사회 초기에는 노동이 사회적인 것으로 되었던 듯이 현대에 와서는 소비가 사회적인 것으로 되었다. 즉 대중이 노동력으로 사회화한 산업체계는 더 나아가 그들을 소비력으로 사회화한 것이다.

사회화란 대상들을 감시하고 관리하고 통제하는 의미이다. 이제 사람들은 사회에 통합된 시민으로 살기위해서는 소비하지 않으면 안 된다. 소비하든 안하든 자유로웠던 2차대전전의 저축가나 무질서한 소비자는 현대의 체제 안에서는 더 이상 할 일이 없다. 현대사회를 ‘소비조작의 관료사회로 명명한 앙리 르페브르(Henri Lefebvre 1901~1991)에 이어 보드리야르(Jean Baudrillard 1929~2007)도 현대인들이 소비하는 것은 누군가에 의해 조정되고, 강요되고, 교육되고, 자극 받았기 때문이라고 생각한다. 이들은 상품의 수요가 소비자의 주체적 욕망에 의존하는 것이 아니라 생산자의 광고와 선전 등에 크게 의존한다는 존 케네스 갤브레이스(John Kenneth Galbraith 1908~2006)의 이론에 근본적으로

로 동의한다. 소비를 강요하는 현대 사회에서 현대인들은 모든 잠재력, 모든 능력을 부단히 동원하여 소비에 매진한다. 깬브레이스는 1952년의 저서 《미국의 자본주의》에서 “광고가 소비자들의 욕구를 자극해 불필요한 상품을 소비하게 한다.”고 지적했다.<sup>2)</sup>

소비란 우리 눈에 보이고 손으로 만져지는 실제의 사물을 소모될 때까지 써버린다는 뜻으로 소비의 대상은 가시적이고 구체적인 물건이어야 한다고 믿고 있었지만 더 나아가 우리가 소비하는 것은 상품으로써의 소비가 아니라 상품광고의 그럴듯한 연출을 보고 소비하는 것이다. 이는 보들리야르 이론의 특징인 소비자가 기호(signs)의 적극적인 조작을 수반함을 보이려고 기호학을 강조한 것이며, 후기 자본주의 사회에 핵심적 특징이기도 하다. 소비의 욕구는 특정 사물에 대한 욕구가 아니라 차이에의 욕구, 사회적 의미에서의 남들보다 위쪽으로 달리 차별화되기 위해서인 욕구이다. 즉 이러한 욕망은 매개적 수단으로써 기호에 불과하며, 값비싼 명품을 소유하는 것은 그 사람이 일정 수준이상의 상류계층임을 보여주는 기호이다. 현대인들은 사물이 소모되어서 새 상품으로 대체하는 것이 아니라 더 세련되고 다양한 디자인들을 소유하고 싶어 한다. 그리고 현대사회는 사물만을 상품화 하는 것이 아니라 우리가 보고 자라온 자연세계마저도 인간에게 도움이 되는 물질적인 자원의 가치로 환원시켜 버렸다. 더 나아가 이제는 인간의 본성조차도 변화시키려고 하고 있다.

산업사회가 성숙단계에 들어서면서 산업주의가 끊임없는 성장을 추구하는 과정에서 물질적 부의 경쟁적인 축적과 과시적 소비(conspicuous consumption)가 세속적인 가치관의 중심을 이루게 되었다. 목적을 위해 수단과 방법을 가리지 않고 욕구 충족에 몰두함으로써 개인의 도덕성과

---

2) 박정자, 「로빈스 쿠루슨의 사치」, 기피랑, 2006, p76.

윤리가 붕괴되고, 공동체의 연대성과 사회성이 와해되는 것을 가리켜 가치는 다양해졌지만 가치관의 상실했다고 한다. 윤리를 중심으로 하는 중산층의 문화가 차츰 쇠퇴하게 되고 그 대신 소비 지향적, 쾌락주의적인 대중문화가 지배적으로 된 것이다. 인간을 생산체계에서 분리시켜 소비자로 전락시키는 일부 대중문화의 특징은 실제세계가 아닌 욕망으로의 세계로의 이탈시키어 일보다 소비를 통한 만족을 강조하는 차원으로 흘러가고 있다.<sup>3)</sup> 이러한 현대인의 욕망의 배경에는 기술이 자리 잡고 있다고 본다.

기술은 개별 기술로 존재하기도 하지만, 네트워크로 서로 연결되어 ‘기술 시스템’ technological system을 이루기도 한다. 19세기 이후 철도와 전신, 전력의 보급 이래 기술은 점차 통합된 시스템을 이루면서 확산되었다.<sup>4)</sup> 서양 철학에서는 주체와 객체의 구분이 명확한데 인간이라는 주체는 어떠한 특정 목적을 위해서 기술을 만들어내고 이것을 통해 자연과 세상을 통제한다고 생각했었다. 새롭게 도입된 기술은 대중을 둘러싼 환경을 바꾸고 사회의 세력과 조직의 역학관계도 바꿔놓으면서 기술은 우리가 세상을 경험하고 사고하는 방식이 달라지게 만든다. 결과적으로 기술적 요소와 사회적 요소의 경계가 희석되어 있으며 기술의 발전이 사회의 발전이라고 해석되기도 한다. 하지만 현대사회를 문화지체의 사회라고 말하는 것은 인간의 상징능력 즉 상상력, 개성, 창의력과 같은 문화 활동을 포괄해서 주관적인 면과 기술의 객관적, 기계적인 면이 서로 균형이 맞지 않는 상태를 일컫는다. 이렇게 해서 소비 지향적 쾌락주의 시대의 여흥과 즐거움은 나아가 정신적 공황이라는 심리상태도 함께 동반하게 된다. 공황이란 모더니스트들에게 적합한 심리적 감정으로 질서, 규칙성, 안정성을 말하는데, 포스트모더니즘이 말하는

---

3) 이재호, 「대중매체와 사회, 양지출판, 2000, p17.

4) 이상욱, 「욕망하는 테크놀로지」, 동아시아, 2009, p21.

기호, 메시지, 코드 의 확산을 우려하는 감성을 만들어낸다. 하지만 본인은 이러한 현대사회의 공황을 실제의 소멸에 대한 우려보다 긍정적인 입장에서 탈 근대적 시뮬레이션, 차이와 흥미를 자유롭게 풀어놓는 가능성을 즐겨야 하며, 이로 인해 새로운 세대에 맞는 새로운 감수성과 감각이 생겨난다고 본다.

## ② 소비사회라는 바다 속에서 유희(遊戱)하는 미술

미술은 성상에서 양식, 양식에서 형식, 형식에서 형태나 이념으로 나아가 사회적 기호나 개인적 스타일로 변화하는 사회적 의미론의 증거기관이다.<sup>5)</sup> 미술은 이같이 의미화 논리를 배경으로 시대적 변화를 담아낸다고 본다.

문화 이론가 마셜 맥클루언은(Herbert Marshall 1911~1980) “기계는 자연을 예술 형식으로 전환시켰다.”고 말했다. 기술은 예술의 표현 수단뿐 아니라 세계를 인식하는 차원을 바꾸어 놓았다. 이것은 기차가 빠르게 달릴 때 창에 보이는 기차 밖 풍경은 객실의 풍경과 시공간이 일치하지 않는 것처럼 시야에 가까운 축소된 풍경은 속도에 의해 시선에 잡히지 않는 반면, 먼 풍경만이 시선에 들어온다. 멀리 있는 현실은 관객이 속하지 않은 마치 가상의 화면처럼 느껴진다. 이러한 파노라마적 지각은 현대인들이 세상을 인식하는 방법이라 본다.

현대 사회에는 현실에서 일어난 순간적인 장면을 찍은 실제의 사건의 이미지는 매체를 매개로 끊임없는 반복의 재생산을 통해 실시간 우리에게 보여 지고 있다. 정보수집의 풍부한 이미지사진들이 없었다면 현실에서 일어난 일인데도 다른 세상 이야기인 것처럼 전혀 몰랐을 것이다. 시야를 통해 본 현실은 대중매체라는 가상에서 보여 지는 것을 실제라고 믿고 있는 것이다. 그리고 그것이 현기증(眩氣症)나는 실제 현실이기

---

5) 강성원, 「시선의 정치」, 시지락, 2004, p76.

도 하다. 보드리야르가 소비의 실천을 정의하는 부분은 미디어는 우리에게 현실세계를 지시하지 않는다. 기호를 기호로서, 그렇지만 현실에 의해 증명된 것으로서 소비하는 것을 우리에게 허락하는 것이다. ‘현실세계, 정치, 역사, 문화와 소비자의 관계는 이해, 투자와 같은 책임의 관계도 아니며 그렇다고 완전한 무관심의 관계도 아니다’라고 했다. 그것을 호기심의 관계라고 해석하는 것에 동의한다. 이러한 소비의 차원은 완전한 의식, 무의식의 차원이 아니라 잘못 보거나 잘못 생각한 오인의 차원이다.

호기심과 오인(誤認)은 현실에 대한 동일한 전체적 행동, 매스커뮤니케이션에 의해 일반화되고 체계화된, 따라서 ‘현대 소비사회’의 특징적인 행동을 가리킨다. 이 행동이라고 하는 것은 기호에 굶주리고 기호에 의해 증폭되는 불안이라는 감정에 기초한 현실의 부인이다.

확실히 이미지 속에 표현되고 소비되는 것은 우리의 환상이라고 말할 수 있다. 그러나 이런 종류의 심리적 측면은 이미지 속에 등장하지만, 그곳에서 소비되는 동시에 억압되는 것(즉 현실세계, 사건, 역사)만큼 우리의 관심을 끌지 못한다. 소비사회의 특징은 매스커뮤니케이션 전체가 3면기사(사회면 기사)적 성격을 가지고 있다는 것이다. 정치적, 역사적, 문화적인 모든 정보는 3면기사라고 하는 대수롭지 않은, 그러나 동시에 기적을 부르는 것 같은 형식으로 받아들여지고 있다. 이들 정보는 완전히 현실적인 것인 것, 즉 눈에 띄기 쉽게 극적인 것이 되며, 그리고 동시에 완전히 비현실적인 것, 즉 커뮤니케이션이라고 하는 매개물에 의해 현실에서 멀어져 기호로 환원된다. 따라서 3면기사는 단순한 하나의 범주가 아니라 우리의 주술적 사고, 우리의 신화의 축이 되는 범주이다. 이 신화는 현시, ‘질실’과 ‘객관성’의 한층 더 탐욕스러운 요구 위에 입각하고 있다. 어디에도 실록영화, 현지르포, 플래시(plash)

뉴스(순간적인 장면을 찍은 것), 충격적인 사진, 증언다큐멘터리 등이 있으며, 그 어디에서도 추구되는 것은 ‘사건의 핵심’ ‘소란의 진상’, 있었던 그 대로의 기사, ‘대면(對面, face a face)’- 사건의 현장에 있었던 것 같은 환상, 체험자가 느낀 대(大)전율-즉 또다시 기적(Miracle)이다.<sup>6)</sup> 왜냐하면 사건의 핵심적인 순간들은 현장에서 직접보거나 경험한 진실이 아니지만 그것은 일어난 사건을 반영하고 있는 실제의 장면임은 분명하다. 그러한 극적이고 드라마틱한 이미지에 시각은 즉각적으로 유사 촉각으로 전달되며 거기에 있었던 것 같은 착각을 가져온다. 실제로 보이지 않는 것을 보이는 것처럼 느끼는 즉 환시(幻視) 것이다.

메스커뮤니케이션이 우리에게 전해주는 것이 완전한 현실 그 자체가 아니라 말장난 같은 현실의 현기증인 것이다. 메스커뮤니케이션이 묘사하는 현실의 중요한 핵심은 플래임이 보여주는 기하학적 장소이고 사건의 비유적인 기호일 뿐이다. 화면을 보는 우리는 그 장소에 존재하지 않기 때문에 단지 달리는 기차 안에서 저 멀리 스쳐가는 현실의 풍경을 순간적으로 훑 지나치는 것처럼 우리로 하여금 경험하지 않은 것에 대한 정신적인 안정을 가져다준다. 피부로 와 닿지 않는 사건들의 이미지는 자신의 일이 아니라는 식으로 거리를 둬으로써 사진의 감상하는데 어떠한 방해도 받지 않고 내가 원할 때 볼 수 있고, 버려도 괜찮은 일회성의 종이 혹은 컴퓨터 모니터 속에 클릭으로 넘겨버릴 수 있는 한 장면에 불과하다. 그리고 이러한 현실에서 발생한 장면을 바라보는 감상자는 구경꾼이라 할 수 있을 것이다.

실재(the real)하면서 실재하지 않는 기묘한 풍경을 감상하는 구경꾼이 된다. 국회에서 정치인들이 격렬하게 몸싸움하는 장면에서 더 이상 진지한 시선으로 보지 않는다. 이미지에서 전달되어오는 우스꽝스러운

---

6) 장 보드리야르, 「소비의 사회」, (주)문예출판사, 2004, p30.

자세를 보고 차가운 실소만 자아낸다. 이러한 미소는 어디까지나 유머의 미소이고 비판적인 거리의 미소가 아니라 공범자 성격을 가지는 미소다.<sup>7)</sup> 소비사회의 체계에서는 ‘어떤 미소’마저도 소비될 수밖에 없는 기호가 되고 있다. 미소는 더 이상 유머나 사회의 세력들을 비판하는 거리가 아니라, 오늘날에는 웅크라는 형태로 표현되는 그 초월적이고 비판적인 가치를 상기시키는 것에 불과하다. 현대 사회에서 예술 작품을 깊이 있게 사유하려 하는 무거운 과제를 떠안고 대해야 하는 감상자의 역할에서 벗어나 작품에서 전달하고자 하는 시각적 놀이에 실소를 지어보이는 공범자의 성격을 가지게 된다고 본다. 여기서 부터 예술과 관객의 진정한 소통이 시작되는 것이다.

본인의 작품에서 부조리한 현실의 반영하고 있는 정치인들의 이미지가 대부분인데, 감상자로 하여금 이러한 이미지들이 정치적인 저항의식으로서 민중미술로 해석되기도 하였다. 사회적, 도덕적, 정치적인 부조리에 타인과의 소통에서 오는 괴리감, 피로감이라는 현실 저항 의식을 담고 있지만 전적으로 정치적인 비판으로만 읽혀지는 것은 단편적인 해석이라 본다. 정치적 풍경에서 인물들이 감상자에게 부조리한 현실로 보여 지는 것은 대중매체가 가진 힘이기도 하면서 현실의 모습이기도 하다. 하지만 부조리한 현실이든, 진실이든 그것은 본인에게 작품의 소재를 선택하는데 우선시되지 않는다. 비슷비슷한 복장에 근엄한 표정을 한 진실과 거짓의 양면적인 모습의 정치인들은 산업사회의 복제된 산물처럼 본인에게 소비사회의 이미지들 속에 사회면의 이미지들 중 하나로 시각적 무관심에 지나지 않으며, 부조리한 정치적 상황에 실소를 보내는 입장이다. 여기서 본인은 민중의 인권이나 도덕적, 정치적 문제에 치중한 민중미술을 하는 예술가들처럼 부조리한 현실에 저항하는 목

---

7) 장 보드리야르, 앞의 책 p34.

적을 달성하기 위함이 아니라 거리를 두고 멀리서 정치인들이 행하는 부조리한 행위를 구경할 뿐이다. 그들이 가진 부와 권위를 한낱 기호로 보고 자르고 변용하면서, 현 세대들이 대부분 그렇듯 거침없음과 소극적인 양면성이 공존하는 쾌감을 느끼는 것이다. 과거에 젊은이들이 인권 운동이나 정치적 저항 의식이 강했다면 현대의 소비지향적, 쾌락주의적인 소비사회 속에서 대부분의 젊은이들이 정치적인 입장에 무관심한 것은 서구의 문화가 자리 잡으면서 현실을 인식하고 보는 시각이 변화했음에 있다.

## 2) 매스커뮤니케이션으로 연결된 현대사회

대중매체란 신문, 서적, 잡지, 라디오, TV, 영화, CATV, 인터넷 등과 같이 대중을 상대로 다양한 정보나, 오락을 제공해 주는 매체를 뜻하며, 미디어는 사람들의 생각이나 어떤 사물에 대한 정보를 전달하는 ‘수단’이자 ‘방편’, 생각이나 정보를 한두 사람이 아닌 수많은 사람들에게 대량으로 전달할 수 있는 수단이라는 의미를 함축한다. 20세기 이후의 역사는 대중매체와의 관련 서비스를 빼놓고는 설명하기가 어렵다.

현대사회에 있어서 우리는 대중 매체 없이는 교류가 불가능하고 어울려 사회생활을 할 수도 없고 신문·방송이 전달해주는 정보 없이는 혼자서 생각조차 할 수가 없게 되었다. 그러기에 현대에 산다는 것은 미디어가 정보를 시공간적으로 이동시켜 주는 매개물의 이용을 통해서 삶을 영위한다는 것이 대중매체 의존적 공간들이다.<sup>8)</sup>

현대 사회에서 기호와 이미지의 압도적인 범람은 매체의 발전으로부터 시작되었다. 대중문화가 읽는다(문자 사유) - 본다(이미지사유) 라는 전환을 중심으로 다루어진 것이다. 오늘을 살아가고 있는 우리는 읽

---

8) 이재호, 「대중매체와 사회」, 양지출판, 2000, p33.

은 것에 대해서 말하기 보다는 본 것에 대해 훨씬 더 자주 이야기 한다. TV, 광고, 오락프로그램, 영화, 뮤직비디오, 인터넷 등 신문이나 잡지도 과거에는 문자위주였다면 현재는 이미지로 화면이 구성된다. 이러한 다양한 매체에서 나온 소재들이 일상생활에서 빈번하게 등장하는 주제가 된다. 도시의 중심가를 걷다보면 건물마다 간판들이 즐비한 것을 볼 수 있다. 글자를 배우기 시작한 유아가 아닌 이상 우리는 먼저 간판의 모양, 색깔, 명암대비, 면적들을 볼뿐 간판하나하나에 쓰여 있는 문자하나하나를 읽지는 않는다. 이것이 바로 돈과, 숫자로 매겨지는 한국 자본주의 사회의 모습이며 곧 대중문화가 된다. 누구네 집보다 큰 간판을 달아야하고 큰 글씨로 벽마다 메뉴를 적어야 마음이 편하고 누구네 집이 비싼 차로 바꿨다면 얼른 따라서 바뀌어야 하는 그렇지 않으면 시대에 뒤쳐지는 기분이 들게 되어있다. 모든 사람의 생각이 그렇다는 것이 아니라 대부분 그렇게들 살아가고 있다는 것이다. 저녁이면 큰 상에 온 가족들이 둘러앉아 하루 일과를 이야기하며 시끌벅적하게 식사를 하는 가정은 오늘날 찾아보기 어렵다. 둥글게 둘러앉는 것이 아니라 텔레비전을 바라보고 앉아 대화하는 것이다. 텔레비전을 다보면 각자의 방으로 들어간다. 혼자 있는 시간이 오히려 편하기 때문이다. 현시대의 젊은 세대를 네트워크 속에서 생활하는 세대라고 한다. 이제 오랜 시간을 드려 책을 찾고 첫 페이지부터 뒤로 읽어나가는 무모한 행동은 하지 않는다. 그때그때 마다 필요한 모든 정보는 인터넷에서 찾고 공유한다. 방에서 검지의 클릭 클릭으로 시공간의 아무런 제약도 받지 않고 세계를 넘나든다. 지금 여기에서 언제든 지구 반대편의 모습을 실시간 볼 수 있다. 실제 내가 거기에 가는 것은 아니지만 나는 거기에 가 있다. 전기선을 뽑아 버리거나 인터넷을 끊지 않는 이상은 가상현실 속에 살아가야 하는 것이다. 미디어가 우리에게 시각적 사유의 풍부함을 주었다면, 시

각적 풍부함이 나은 것은 부에서 오는 빈곤이 아니라 정신적 빈곤을 가져왔으며 여기서 우리 삶의 병적증후군이 나타나기도 하지만 새로운 탈출구를 만들어내기도 한다.

### 3) 현대사회에서의 신조어 발생 - 키덜트(kidult)

#### ① 키덜트의 의미와 성장배경

시대가 변하면 대중의 사유방식이 변화하며 그에 따라 문화도 달라진다. 그리고 그에 따라 새로운 신조어들이 생겨나는 것은 당연한 흐름이라 할 수 있다. 일상생활에서 새로운 탈출구가 되어줄 수도 있는 사주카페, 로또, 몸짱, 얼짱등 많은 신조어 들이 생겨났는데 이 중에서도 키덜트라는 용어를 본인의 작업에 드러나는 감수성과 연결해서 2장에서 더 자세히 다뤄질 것이며 이번 장에서는 시대의 변화에 맞춰 키덜트가 성장할 수밖에 없는 사회적 배경을 연구하였다.

예컨대 장난감은 어린이의 소유물이었다면 현 시대에 와서는 다 커버린 어른들도 장난감에 열광한다. 이러한 현상을 '키덜트'라는 용어로 표현된다. 키덜트(kidult)는 아이(kid)와 어른(adult)의 합성어로, 20~30대의 어른이 되었음에도 여전히 어렸을 적의 분위기와 감성을 소유한 성인을 일컫는다.

키덜트 현상은 부성원리의 쇠퇴와 감성적인 모성원리의 비대라는 맥락에서 해석할 수 있다. 앤서니 기든스(Anthony Giddens 1938~)가 강조했듯이 모성의 발명은 근대화 과정에서 잉태된다. 핵가족 제도의 발전과 더불어 근대사회에서 엄한 아버지상(像)은 다정다감한 어머니상과 동전의 양면처럼 기능적 보완성을 갖는다. 그러나 정통적인 권위의 쇠퇴와 더불어 엄부(嚴父)의 상은 더 이상 위력을 발휘하지 못한다. 특히 신세대의 가정에서 엄한 아버지는 거의 찾아보기 힘들다. 이성의 이름

으로 미화된 부성(父性)은 법과 질서, 권위의 상징으로 수직적·권위적 인간관계의 구성 원리를 제공하면서 남성성의 가치를 부각시켰다. 그렇지만 그것은 친밀한 인간관계의 감수성을 희생한 대가였다.<sup>9)</sup> 인간관계의 맺음은 포스트모더니즘 이전의 전통, 카리스마, 합리성으로부터 벗어나 문화적 민주주의, 사적인 세계의 민주화가 생겨나면서 기존의 권위에 의존하는 방식이 더 이상 설득력을 잃게 된다. 근대이후 산업사회로 이행되면서 대중의 삶 자체가 바뀌게 되는데, 이는 명퇴·강퇴·황태라는 말이 유행하듯이 지혜보다는 기능적 지식이 중시되는 사회로 어른다움의 사회적 권위가 실추되고, 남성성과 여성성의 경계도, 어른과 아이의 경계도 붕괴되었다고 본다. 이는 감성적인 키덜트 현상이 자리 잡을 수 있는 공간을 마련하게 되는 것이다.

## ② 키덜트의 유형 분류, 현황

키덜트의 유형은 크게 두 가지로 분류된다. 우선 어린 시절의 향수를 자극하는 물건에 애착을 보이는 1990년대부터 우리 사회에서 불기 시작한 복고풍으로 복고지향형이 있는데, ‘굳세어라 금순아’ 같은 육칠십년대의 막걸리집이 라던가 종이 인형, 불량식품, 딱지, 태권v 같은 만화 등이 있다. 하지만 본인은 현대 사회에 와서 복고 지향형에서 나오는 어린 시절의 향수 보다는 이로 인해 어린아이의 놀이적 성격을 띤 긍정적인 측면에서의 어린아이의 동심의 세계를 지향하려는 현재 진행형 키덜트에 중점을 둔다.

현재 진행형 키덜트는 어린이에서 성인에 이르기까지 인기를 끌고 있는 영화 슈퍼히어로 헤리포터, 반지의 제왕을 예로 들 수 있고, 소녀 취향의 걸리시(girlish)하거나, 귀여운 캐릭터가 그려진 패션에 전반적으로 드러난다. 팬시상품에서는 캐릭터를 이용한 상품이 많은데, 이제 팬시상

---

9) 박재환, 「현대 한국 사회의 일상문화 코드」, 일상생활 연구회, 한울, 2004, p239.

품은 문구류에 국한되지 않고 유아용품부터 어린이, 학생, 성인의 주 방용품 자동차용품, 욕실용품, 가전제품 등에 이르기까지 캐릭터로 꾸며진 상품이 등장하였다. 대표적인 상품으로는 일본 산리오사의 헬로키티가 있다. 완구에서는 인형과, 플라스틱으로 된 부품들로 각종 비행기, 차량, 배, 로봇 등을 조립하는 프라모델이 있다. 현대인들의 일상에서 인형이나 프라모델이 차지하는 비중이 얼마나 막대해졌는지, 사물을 대하는 태도에서 살펴보았다.

먼저 완구류에서는 주로 여성들이 선호하는 인형과 남성들이 선호하는 프라모델이 대표적이다. 어른이 되서도 인형에 애착을 갖는 사람들을 ‘인형 족’이라고 하는데, 이들이 주로 구매하는 인형은 100만 원대인 경우도 흔하며, 인형에 씌우는 가발은 3만원에서 6만원, 인형 옷은 10만원을 넘어가며, 인형 속옷까지 있다. 인형 족은 주로 20대에서 30대의 여성이 전형적이다. 특히 이들은 핵가족화로 인해 외동으로 자란 경우가 많으며, 애완견에게 애정을 들이듯이 인형을 가족처럼 여긴다. 특히 외국의 인형 족은 단순한 수집이 주된 관심사인데 반해 한국의 인형 족들은 ‘꾸며주기’, ‘사진 찍기’, ‘인형끼리 혈연 맺어주기’ 등에 집착하는 데서도 잘 드러난다. 실제로 인터넷 인형동호회 게시판 등에는 “데려온 아이를 예쁘게 꾸며줄 형편이 어려워 미안한 생각이 든다. 입양을 보내고 싶다”라는 사연이 심심찮게 올라오는 데서도 인형 족들에게 있어 인형이 지닌 의미를 알 수 있다. 그러나 최근에는 남성들도 30%에 이를 것으로 추산되고 있다.<sup>10)</sup> 이러한 집착은 애완동물 같은 살아있는 대상뿐만 아니라 산업사회의 산물인 플라스틱 인형이나 장난감 같은 사물에도 영혼이 있는 존재라 생각하는데서 시작된다.

서양의 자본주의 생산체계는 모든 사물은 돈과, 숫자로 환원되며 사

---

10) 박재환, 앞의 책 p236.

용가치로 인정될 뿐 사물의 고유성을 상실했다. 서양에서는 주체와 객체가 1인칭과 3인칭으로 점점 자본주의 생산에 맞게끔 획일화 되었다면, 동양에서는 인간과 사물은 1인칭과 2인칭의 관계이다. 목소리가 없는 인형을 사람처럼 대하는 것은 놀이를 할 때 아이들의 역할 변화능력과 같이 미메시스<sup>11)</sup>적 표현이며, 질 들뢰즈(Gilles Deleuze 1925~1995)가 말하는 “되기”, 즉 존재론적 닻기라고 할 수 있다. 아도르네는 합리성의 한계를 미메시스 화 극복해야 한다고 말했듯이 사물과 인간의 커뮤니케이션이 가능한 개별적이고 고유명사에 가까운 아담의 언어라고 볼 수 있다. 발터 벤야민(Walter Bendix Sshonflies Benjamin 1892~1940)은 현대사회의 아우라의 붕괴에 대해 비판하며 “모든 사물에 들어있는 내재적 본질에 맞는 음성을 부여해야한다”고 하였다.

---

11) 미메시스(mimesis): 모방, 존재론적 닻기의 시도, 사물이나 사건을 재현해내는 인간의 원초적인 능력을 일컫는다.

## 2. 유희적 소통

### 1) 거대 도시 속에서의 키덜트적 감수성

거대 도시란 욕망의 사회이다. 치열한 생존 경쟁의 자본주의 사회이며, 물질주의의 만연으로 삶의 궁극적인 가치를 설정하기 어려운 현실이다. 현대 소비사회는 실재(the real)의 미학적 환영화, 깊이 없음, 소비문화의 직접성, 강렬성, 지나친 감각주의, 기표의 해방과 표류, 코드의 혼합, 이미지와 기호의 혼용 및 융해, 규칙 혼합 등으로 정리 할 수 있는데 환상, 이미지 그리고 즐거움의 세계는 빨리 빨리 라는 조급증, 사회적 공유의 개념은 사라지고 개인주의가 더욱 짙어졌으며 현대인들은 거대도시 속에서 방향감각을 상실한 채 꿈과 현실을 헤매는 ‘영원한 아이’가 되었다고 본다.

어른다움의 사회적 권위의 가치 상실로 키덜트 현상의 자리매김 할 수 있는 발판이 마련되는데 어른다움에는 자유 선택에 따른 책임이라는 무거운 짐도 함께 짊어져야 한다. 치열한 경쟁사회에서 오는 공포감은 어른다움으로부터 탈주하려는 욕구를 불러일으키며 유아적 순수의 세계가 주는 안락함을 동경하게 된다. 치열한 경쟁주의 삶의 에너지가 소진된다면 유희적 가치를 추구하려는 것은 당연한 결과일 것이다. 여기서 유희(遊戱)란 사전적 의미로 즐겁게 놀며 장난함을 일컫는다.

1983년 미국의 심리학자 댄 카일러는 『피터팬 신드롬』이라는 책을 펴냈다. 이것은 사회에 적응하지 못하는 남성들이 대량으로 발생하는 원인을 분석하면서 사용한 개념이다. 신체적으로는 어른이 되었지만 그에 따른 책임과 역할을 거부하고 어린이의 심리 상태에 머무르고자하는 심리적 퇴행 상태에 빠진 어른들을, 영원히 늙지 않는 동화 속 주인공에 비유한 것이다. 그러나 키덜트 현상은 ‘피터팬 증후군’과 같은 심리

적 퇴행 현상과는 다르며, 오히려 성인들이 스트레스를 풀기 위한 하나의 심리적 기제로 볼 수 있다. 서울대학교병원 신경정신과 권준수 교수는 “피터팬 신드롬과 키덜트는 어린 시절을 그리워한다는 심리적 측면에서 비슷하지만 책임감 없고 보호받기만을 원하는 피터팬 신드롬과 달리 키덜트는 정상적인 심리 상태와 현실적인 행동을 바탕으로 한다”고 말한다. 그는 또 “키덜트들은 일시적으로 동심으로 돌아감으로써 스트레스 해소나 정신적 힘을 얻는 긍정적인 측면이 있다”고 덧붙인다.<sup>12)</sup>

본인은 순수하게 놀이와 상상에 몰입해 있던 어렸을 적의 무한한 시간을 그리워한다. 어린 아이였을 때를 생각해 보면 놀이에 흠뻑 빠져서 현실과는 다른 시·공간의 풍부한 판타지 속에서 있었다. 요한 호이징가(Johan Huizinga 1872~1945))가 말하듯 인간은 호모루덴스이기도 하다. 모든 문화가 놀이 정신의 발로라는 그의 말을 굳이 인용하지 않더라도, 어떠한 조건에서도 인간은 즐거움을 추구하는 존재이다. ‘즐거움’이란 소비사회의 ‘쾌락’과는 또 다른 즐거움이며, 아이의 순수한 놀이와 같은 것이다. 어른이 된 지금의 시간은 완전하게 자유롭지 못하다. 본인은 불편한 사회와 대인과의 소통을 피해 말없는 미디어의 이미지들 속에서 유희하며 몰입하는 것은 치열한 생존경쟁의 현실사회 속에서 직접적인 경험을 하지 않아도 되는 정신적인 안정을 가져다주고 이를 통해 영원한 어린아이의 세계로 회귀하고자 하는 것이다.

## 2) 키덜트 현상으로 본 미성숙 한 어른

### ① 어른다움의 가치 상실

동심의 세계는 누구나 동경하는 세계이다. 어른, 아이 할 것 없이 누구나 좋아하는, 영화를 봐도 알 수 있듯이 ‘좋아한다, 즐긴다, 열광한다’

---

12) 박재환, 앞의 책 p242.

는 아이들이라는 용어에서 드러나는 ‘재미, 놀이’를 포괄하고 있다. 이러한 긍정적인 뉘앙스를 봐도 성인의 내부에 잠재되어있는 천진난만한 아동성은 누구에게나 있을 수 있는 키덜트적 경향이지 않을까한다.

본인의 2005년~2007년까지의 작품들을 살펴보면 키덜트적 성격이 전반적으로 드러나게 되는데 이러한 표현은 인물에서 찾아볼 수 있다. 인물들은 하나같이 감상하는 대중을 향한 무표정함과 긴장된 자세를 취하고 물속이나 풀 속에 숨어있는데 여자인지 남자인지 아이인지 어른인지 모르는 미성숙한 어른의 모습을 하고 있다. 이러한 호기심과 경계는 어린아이의 감수성에서 두드러지는 성격이라 본다. 2009년 때 묶은 장난감을 주제로 한 전시의 작품들은 이전의 키덜트적 감수성이 실제 일어난 사건이나 그러한 순간의 가장 현시적인 이미지 속으로 숨겨지면서 이미지 수집으로 대체된다. 본인의 이러한 작업의 변화는 본인 자신의 작업환경의 변화에서도 원인을 찾을 수 있을 것이다. 이전 작업들은 바다와 가까이하면서 자연에서 그림의 오브제(나무토막, 조개껍질 등 발견된 오브제)를 가져오거나, 소재(풀이나 물결의 배경과 자연의 색감 블루, 그린, 레드)를 구했다면, 도시라는 바다에 들어오면서 오브제를 빼고 견고한 작품을 하려는 노력이 2007년까지 연결되었다. 2008년 작업들은 주변에서 구한 이미지들을 사용하기 시작했다. 신문이나, 인터넷에서 복사한 이미지들은 작업실 내에서의 컴퓨터와 신문 같은 대중 매체를 통해 세상 밖에서 일어나는 일들을 실시간 검색하고 호기심을 일으키는 재미난 사건사고들을(극히 개인적인 시각에서의 재미를 말한다.) 작품의 소재로 사용되며 이러한 이미지들을 수집하고 복사하고 올려내는 놀이를 통하여 현실 도피와 놀이 속에서 편히 쉰다. 작업 환경의 변화와 본인이 놓여있는 현실은 본인의 정서가 작품으로 그대로 드러날 수밖에 없는 것은 당연한 현상일 것이다.

어른다움은 어른이라는 용어 속에 내포된 사회적 권위에 의해 유지된다. 예전에는 어른의 덕목으로 삶의 지혜, 품위 있는 세련된 자세, 책임감 있는 행동 등을 꼽았다. 여기에는 연유하는 사회적 권위에 이제는 허세 또는 위선이라는 부정적 이미지가 녹아든다. 노동 현장이나 정치 현장에서 불어닥친 세대교체의 바람 속에는 ‘탈 권위’라는 의미가 함축되어 있다. 세대 갈등의 양상으로까지 나타나는 탈권위주의는 서구의 경우에도 나타난다. 1968년 학생운동이 그 대표적인 예이다. 그러나 우리의 경우에는 또 다른 무엇이 있다. 압축된 근대화 과정과 6·25는 제대로 된 어른의 이미지를 구축하는 데 치명타를 가했기 때문이다. 치열한 경쟁에서 살아남아야 하는 생존의 급박성은 도덕적 불감증을 조장하고, 한국의 지도층은 부정과 부패의 고리에서 헤어날 수 없다. 또한 전통성을 유지한 채 이루어진 근대화의 물결 속에서 천박한 미국 중류층의 물질주의가 자리 잡았다.<sup>13)</sup>

여가 보다는 삶을 유지해야 하는 무거운 책임감을 짊어지고 살아야 했던 현재의 5·60대 부모들에게는 키덜트는 낯선 용어이다. 시대가 변화하면서 지금의 젊은 층 10대에서 30대에 이르는 미디어 세대들은 노동보다는 소비와 여가를 중요시하고 책임을 회피하며 진지함보다는 가벼운 유희를 추구한다. 본인은 세상 밖(생존경쟁이 치열한 소비사회)의 풍경들로부터 도피하려는 탈출구로써 자신만의 새로운 유희적 공간을 만들어 낸다. 더 이상 자극적인 것들에 무감각해지고 흥미 위주의 이슈거리들을 찾아 헤매고, 사람과 사람사이의 커뮤니케이션이 불편해지고 기호들에 집착하게 만들고 육체를 떠나 가상의 공간(미디어) 속에서 유희하며 그 속으로 끊임없이 몰입하게 되는데, 은거로서의 일상성은 보잘 것 없는 지루한 임무와 모욕적인 인간관계, 언제나 반복되는 사물들

---

13) 박재환, 앞의 책 p241.

혹은 상품들과의 관계, 해결되지 않는 돈이나 욕구와 욕망은 궁핍의 존속과 부족함의 연장이며, 박탈 억압과 같은 채워지지 않는 일상성으로 말하고자하는 것이다. 그 권태로운 일상 속에는 온갖 예술의 영감과 기쁨, 쾌락도 들어있다고 본다. 여기서 우울한 즐거움은 아이의 몰입과 같은 성격을 가지게 되는 것이다. 결과적으로 현실과 소통하려는 몰입과 현실과의 거리두기라는 양면성을 띠고 있다. 이러한 유희적 소통은 부정적인 입장이 아니라 스트레스나 정신적 공허함과 불안함을 잊을 수 현실이탈로써 놀이 속에서의 안락함을 느끼는 것이라고 볼 수 있다.

### 3) 대중매체 사진의 드라마틱한 미적 효과

과거에는 현실의 재현이라는 기능에서의 실제와 똑같은 모습을 담아내는 거울 같은 역할이 사진이었다면, 현대사회에 와서는 실제를 더 진짜같이 혹은 현실을 비현실같이, 찍히는 관객을 보고 자연스러운 순간을 포착하는 것이 더 나아가서 카메라를 향해 찍히는 사람들이 상황을 연출해내기에 이르렀다. 대중매체에서 자주 보듯이 모델이 아닌 정치인들이 연기자처럼 연출하고 있는데 연출이기는 하지만 사실상 실제 하는 현실이다. 그들은 사진을 보는 사람들을 시각보다 더 깊숙이 촉각까지 노린다. 이렇듯 사진술에 예술기능을 조금만 첨부한다면 사진은 더 이상 현실보다 더 그럴 듯하게 대중을 속일 수 있다. 존 버거(John Peter Berger 1926~)의 저서「이미지」에서 눈을 통하여 지식을 얻는 것은 “보는 것”에 의하여 항상 영향을 받고 있는 것이다. 우리는 색채나 명암이나 형태라는 시각적 요소를 감지하고 단순한 주체적 체험으로부터 보는 것이 시작되고 그것을 구성하고 지각하며 그것이 자신에게 어떠한 것인가를 인식하려고 한다. 이렇듯 우리가 일상적으로 사용하는 “보다”라는 말에는 “인지·판단·판단·관찰”이라는 의미가 포함되어 있다고 했

다.

의미와 의미의 미학에 맞서 대상의 자의적 해석을 찾아내는 것은 따라서 글자 그대로가 되어 버린 이미지들, 다시 말해서 근본적으로 있는 그대로가 되어 버린 이미지를 파괴하는 기능, 즉 실제의 사라짐을 마술적으로 조작하는 것이 된다. 어떻게 보면 이미지는 ‘매우 분명하지 않고, 또한 우리가 그 어떤 것도 실제적이지 않다는 것을 느끼기 때문에 매우 쉽게 받아들이는’ 이 실제의 부재를 구체적으로 표현한다.(보르헤스)

늘 불가능한 부재의 현상학이 존재한다. 왜냐하면 대상은 매우 강렬한 광원에 의해서 은폐되듯이 주체에 의해서도 은폐되기 때문이며, 이미지의 완전한 기능은 이데올로기, 미학, 정치, 다른 이미지의 참조에 의해서 은폐되기 때문이다. 대부분의 이미지들은 말하고 또 말하며, 그것들은 끝이 없고 그들 대상의 말없는 의미작용을 끝장낸다. 따라서 개입하는 모든 것과, 이 말없는 명백함을 감추는 모든 것을 제거해야 한다. 사진은 대상에게 자체의 흑백이 마술을 발휘하게 하면서 여과를 통해 주체를 드러낸다. 사진은 대상을 미적변형으로부터 보호하는, (렌즈를 통해) 시선의 기술적인 고행을 전제로 하는 동시에, 사태의 출현을 왜곡하지 않고 밝히기 위해 어떤 세련된 렌즈를 전제로 한다. 사진술에 있어서의 시선은 ‘실재’를 탐색하지도 분석하지도 않는다. 그것은 사태의 표면에 ‘완전히’ 쏠리며, 파편적인 형태로 그리고 매우 짧은 순간—이러한 순간에 뒤이어 즉각적으로 사태가 사라지는 순간이 오게 된다. — 동안 이루어지는 사태의 출현을 설명한다.<sup>14)</sup>

디지털 이미지가 갖는 특징 중 디지털 이미지는 비 물질에 기초하고 시각만이 아니라 유사 촉각이나, 청각의 다른 감각 기관에도 영향을 끼

---

14) 장보드리야르, 「불가능한 교환」, 배영달 옮김, 울력, 2001, p165-166.

친다. 분명 드라마틱한 사진의 시각적 효과 때문일 것이다. 문자를 몰라도 이미지만 보고 상황을 느낄 수 있는 것은 이미지는 보이는 그 자체가 책을 읽을 때 느낌이 머릿속으로 그려지는 연상 작용과도 같다고 본다. 그리고 디지털 이미지는 손쉽게 조작이 가능하며, 디지털이라는 방식으로 저장되고 유포되고 수용된다. 시각 대중매체에서 보여 지는 사진들을 보고 우리는 세상 돌아가는 것을 알듯이 이러한 모습들이 진실이라 믿고 살아가는 것이다. 사실 실제이면서 실제 내 눈으로 보지 못한 현실이기도 하다. 정치인들의 정직하고 시민을 위해 사회를 위해 헌신할 것 같은 자세가 되어있는 영웅의 모습을 잘 찍은 이미지나, 전쟁의 예측불허의 상황에도 승리할 수 있는 어제든 완벽하게 준비된 태세를 자랑하는 모습들은 정말 진실만을 보여주는 것 같은 착각이 든다. 피 흘리는 아이를 안고 뛰는 모습의 전쟁의 참혹함을 찍은 보도사진들은 지금 우리에게 벌어지는 현실임에도 영화의 한 장면처럼 너무도 극적인 정지 장면으로 비현실적으로 다가온다. 이러한 실제의 극적인 순간들은 사진을 보는 대중에게 촬영자가 읽어 라고 하는 지시에 호응하는 당연한 결과가 아닐까한다. 이것은 보이지 않는 진실마저도 숨길 수 있는 그럴듯한 연출력을 보여주고 있기 때문일 것이다.

### 3. 작품의 조형적 표현

#### 1) 유희성을 띤 대중매체의 이미지

##### ① 즐거운 현기증, 무한이미지

사회 돌아가는걸 알려고 신문이나 TV를 본다. 라는 말도 있다. 영화 ‘올드 보이’에서 보면 주인공 오대수가 자신도 모르게 다른 이가 만들어 놓은 감옥에 갇히게 되면서 유일하게 TV를 통해서 세상 돌아가는 것을 보고 말을 배우고 모든 것을 배운다. “미디어는 매세지다”라는 발터 벤야민의 주장이 맞아 떨어진다. 현대사회에서 소통이란 더 이상 인간과 인간 사이의 커뮤니케이션이라는 개념자체가 사라진지 오래다. 그리고 시각적인 현란함도 도시의 화려한 풍경에서만 현기증을 느끼는 것은 아니다. 더 나아가서 방 안에서 컴퓨터 모니터 안에는 무한의 현란한 풍경이 시시각각 깜빡거린다. 어느 한 이미지에 집중하게 시간은 내버려 두지 않고 실시간 새로운 이미지들은 쏟아져 나오고 금방 새로운 이미지들로 기존의 이미지는 사라진다. 영원히 없어지는 것이 아니라 뒤로 밀려나는 것뿐이다. 언제든 원할 때 검색이 가능하다. 현대인들은 하나의 지식을 깊이 있게 섭렵하는 것보다 다양한 지식들을 남들보다 더 다양하게 두루두루 아는 것이 타인으로부터 인정받는 시대이다.

그렇다면 디지털 이미지란 무엇인가? 기본적으로 디지털 이미지란 “컴퓨터 기술을 통해 생성, 처리, 저장, 수정, 배포”되는 것이다. 그리고 디지털 이미지는 특수한 분야에서만 한정적으로 경험할 수 있는 ‘특별한 이미지’가 아니라, 우리가 일상생활 속에서 쉽게 그리고 수시로 체험 가능한 이미지다.<sup>15)</sup>

더 이상 화려한 화면(대중매체에서 보여 지는 사건이나, 다양한 순간

---

15) 심혜련, 「사이버스페이스 시대의 미학」, 살림, 2006, p60~61.

의 실제 이미지들)을 인쇄 있게 깊이 보려고도 하지 않을 뿐더러 그러기에는 새로운 기호와 이야기가 넘쳐나고 있다. 본인 또한 화면의 글자를 읽기 이전에 그림을 보듯 이미지들을 본다. 과거에는 문자를 아는 사람들은 교육을 많이 받은 교양인으로 특권층만이 누리는 문화였다면 이와 달리 시각 대중매체로 한 대중문화는 불특정 다수의 대중을 수요자 층으로 삼는다.

시각 대중매체는 말 그대로 문자가 전달하는 의미보다는 이미지가 주된 소통수단이다. 문자를 통한 내용 이해가 이 소통체계에서는 별 의미가 없다. 이 문화에서는 대부분의 내용이 이미지로 생산되고 이미지로 소비된다. 따라서 문자의 이해가 아니라 이미지의 경험이 중요해진다. 결국 사물과 사물의 본성 그 자체보다는 사물의 이미지, 즉 가상(假想)이 중요해진다.<sup>16)</sup> 디지털 이미지는 텍스트보다 더 빨리 감각에 전달된다. 본인에게 이러한 이미지들은 실제의 잔인한 사건의 모습이든, 무거운 정치판의 풍경이든, 실제처럼 보이는 환상의 풍경이든 상관하지 않는다. 단지 흥미롭고 눈길이 가는 이미지들을 건져 올릴 뿐이다. 이는 현실에 무관심도 아니고 물질주의가 만연한 부조리에 대한 비판의 의식을 위주로 하지도 않는다. 하지만 선택한 이미지들을 캔버스에 옮겨 놓았을 때 모여 있는 이미지들이 전달하는 시각적인 강렬함은 이러한 무관심과 비판의식이 미성숙한 어른의 비아냥거림처럼 드러나기도 한다. 이미지를 건져 올린다는 것이 디지털이 가진 손쉽게 저장이 가능하고 무한 복제와 복사를 통해 뜨거운 열기가(이슈화 될 때를 말함) 식기 이전에 사용함을 말한다.

## ② 차용, 패러디, 혼성모방의 뒤섞임

본인이 작품에 차용한 현실의 이미지들은 포스트모더니즘의 대표적인

---

16) 심혜련, 앞의 책, p37~38.

기법인 혼성모방(le pastiche)과, 패러디(le parodie), 차용이 함께 뒤섞여 있다. 패스티쉬는 공허한 패러디 즉 패러디의 풍자적인 유머의 감각이 사라진 공허한 아이러니의 현대적 사용과 반대되는 기존의 텍스트를 비판하거나 풍자하려는 패러디는 분명 입장이 다르지만 두 측면 다 현대 자본주의 사회가 만들어낸 성격이기도 하다. 패러디와 패스티쉬는 다 같이 모방에 관련된 용어이다. 린다 허천(Linda Hutcheon)의 저서 「패러디 이론」에서 패러디를 모방의 대상이 되는 작품과의 비평적 거리를 강조하는 입장으로, 원 텍스트와의 “차이에 의한 반복”이라고 하면서, 원 텍스트를 재편집하고 재구성하고 전도시키는 ‘초맥락화’된 형식이라고 정의한다. 본인의 작품에서 패러디와 패스티쉬는 원본에 은밀한 공감대를 가지며 동전의 양면처럼 함께 공존한다.

19세기 이후에 전개되어 온 패러디는 문학뿐만 아니라 영화, 방송, 연극 등 매체의 전 분야에 성행하고 있다. 패러디는 표절과는 달리 기존의 작품을 사용하면서도 원작을 기분 나쁘지 않게 꼬집기 위해 풍자를 곁들여 흉내 내 그 속에서 새로운 의미를 찾아내는 것이라고 정의한다. 바로 그것이 패러디의 본질인 즐거움이다. 보통 사회적인 이슈가 자주 패러디 되는 것을 볼 수 있는데 이러한 패러디가 나타나는 시기는 정당성을 확보하지 못하고 중심부가 흔들리는 혼란의 시기에 흔하게 나타난다. 그래서 패러디는 사회적인 시각의 입장을 분명히 할 때만이 인정될 수 있다.

패러디의 창작 과정에서 뿐 아니라 패러디의 수용 과정에서 만나게 되는 뜻밖의 ‘원초적 즐거움’이다. 여기서 일단, 패러디 작업의 기본 과정이라 할 수 있는 ‘인용(citation)’ 작업에 대해 앙투안 콩파농(Antoine Compagnon)이 수행한 독창적인 연구에 주목해보자. 콩파농은 그의 저서 《제2의 손 혹은 인용의 작업 La seconde main ou le

travail de la citation》에서 고대부터 현재까지 실행되어온 인용의 작업의 제 사례들을 살피면서 그 역사와 정의를 밝히는데 주력했다. 그에 따르면, 인용이란 결국 ‘자르기(découper)’와 ‘붙이기(coller)’라는 두 가지 행위로 구성되는 작업인데 이러한 자르기와 붙이기는 바로 인간이 유아기 때부터 종이와 가위, 풀 등을 가지고 경험하게 되는 가장 초보적인 놀이 유형에 해당한다.<sup>17)</sup> 종이와 가위라는 친화적인 재료와 자르기와 붙이기라는 유아적 감수성이 원초적 즐거움으로 드러나는 것은 본인의 작품의 조형적 표현을 해석하는데 중요한 부분이기도 하다.

2005년부터 제작한 작품의 표현형식으로 대중 매체를 통해 복사된 작은 이미지들의 부분들을 수집하여 가위로 오려내어 화면에 바로 사용하거나 또는 콜라주한 이미지 위에 물감으로 채색을 더하기도 하였다. 여기서 작은 이미지들은 잡지나 인터넷을 통해서 얻은 일상의 풍경 혹은 광고 속의 인물들의 모습이며 전체가 아닌 개인적 시각에서의 강하고 진한 자극을 느끼는 일부분만을 가져왔다. 복사한 이미지들은 어릴 적 종이인형 놀이 하듯이 손안에 들어오는 크기의 놀이감들을 수집하고 자르고 화면에 재구성하면서 즐거운 몰입을 불러왔다.

2009년 때 묻은 장난감을 주제로 한 전시작들은 작품으로의 현실 도피로 현실에서는 입도 뺏긔 못하지만 작품에서는 우리의 눈으로 우리가 무엇을 보았는지 알 수 있는 영구적인 현실의 사진들을 차용해 직설적이면서 은밀히 모방하는데 이러한 모방은 익살과 무관심의 양면적인 사고방식을 지닌 내성적인 관찰자의 시선인 것이다.

## 2) 편집광적인 표현 행위

대중 매체를 통해서 전달되는 이미지들은 현대사회의 변화하는 사건

---

17) 김영순 외 공저, 「패러디와 문화」, 한양대학교 출판부, 2005, p169~170.

들을 가장 빠르게 보여주는데 이를 통해서 건져올린 작품의 소재(이미지)들을 수집하여 가위로 자르고 아래에 먹지를 대서 화면(캔버스)에 붙이고 이미지 형태에 맞게 칠해진 컬러위에 볼펜이나 혹은 다른 뾰족한 것을 이용해 반복해서 점을 찍어 베껴낸다. 초기 작품들은 장난감(베껴낸 실제의 이미지)들은 주로 초록(草綠)과 빨강의 보색을 사용했다. 원본이 가진 본래 색을 버리고 초록색은 자연에서 오는 편안함이 느껴지는 색이 아니라 파충류 표피 같은 것을 보거나 만졌을 때 느껴지는 생경함과 낯설음을 감상자에게 전달하고자 했으며, 초록과 빨강의 보색은 풀 위에 흘린 피를 보듯이 불편하면서 강렬한 시각적 인상을 주게 된다. 2009년 작품들은 고급스런 색이 아닌 원색들을 주로 사용하면서 이미지에 어울린다고(객관적인 시각) 생각하는 다양한 색들을 사용했다. 초록이나 또 다른 강렬한 색들은 이미지속의 인물들이 가진 공포와 욕망의 본성을 숨기는 가면으로서 적당하다고 보며, 생경한 초록색은 영화에서 영웅과 악당의 색상처럼, 본인은 이러한 컬러가 실제 일물을 한층 더 비현실적으로 바꿔 놓는다고 판단했다.

베껴낸 이미지들은 부분적으로 얼룩으로 드러나기도 하고 베껴내는데 사용한 0.5m의 볼펜의 뾰족함처럼 부분적으로 세밀하게 드러났다. 혹은 본인의 [작품4] 초기 작품에서는 이미지를 보고 캔버스에 바로 점을 찍어 묘사하기도 했지만 대부분의 작품들이 이미지를 베껴내는 반복적으로 점을 찍는 표현 행위는 인쇄물을 확대하였을 때 이미지의 실체는 해체되고 무수한 망점으로만 드러나는 것과 같다고 본다. 기계적으로 찍어낸 규칙적인 망점이 아닌 본인의 직접적인 행위를 통한 무수한 점들은 불규칙적이거나 우연적인 효과로 표현되어진다. 현실에서 사건사고의 이미지들을 끊임없이 자르고 수집하거나 이미지를 대고 점을 찍으며 누구에게도 방해받고 싶지 않은 의식과 무의식의 집요한 반복적 행위는

정신 분석학자들에 의해 편집증(paranoia)적 성격으로 연구되어진다.

지그문트 프로이트(Sigmund Freud 1856~1939) <편집증 환자 슈레버>저서에서 슈레버라는 환자를 통해서 편집증을 연구한 내용이다. 편집증의 중심 요소는 아버지 콤플렉스와 동성애적 소망이라고 하지만 이러한 특성은 다른 신경증에서도 찾을 수 있는 특성이라고 한다. 편집증 환자들은 그들이 부딪히게 되는 무의식적으로 강화된 동성애적 흐름을 극복하려고 방어하는데 이러한 과정에서 과대망상, 피해망상, 색욕 광, 질투망상들을 드러나기도 한다고 밝혔다.

편집증이 생기는 데에 동성애적 소망이 하는 역할을 이해하기 위해서는 리비도<sup>18)</sup>가 자가성애적 단계에서 대상-사랑의 단계로 발달해 가는 중에 지나가게 되는 한 단계에 특별히 주목하게 된다. 이 단계는 자기에 단계(원문에는 나르치스무스[Narzissismus])라고 명명되었다. (중간 생략) 편집증 환자들은 그들의 사회적 본능의 집중이 성적으로 변하는 것을 막으려고 애를 쓴다. 그래서 우리는 그들의 발달 단계에서 약한 점은 자가 성애 단계, 자기에 단계, 그리고 동성애 단계 사이의 어디엔가 있을 것이라고 생각하게 된다. (중간 생략) 편집증의 증상 형성에서 가장 두드러지는 특징은 투사라고 불러야 할 과정이고, 내부의 인식이 억압되고, 그 내용이 왜곡되어 외부의 인식으로 의식 세계에 나타나는 것이라고 프로이트는 말한다. 편집증의 기제는 편집증만의 특별한 형태, 즉 억압이 일어나는 기제인 투사에서 찾아야 한다. 이 병에서 편집증의 특징으로 볼 수 있는 것은 환자가 동성애적인 소망 환상을 쫓아 버리기 위해 바로 이런 종류의 피해망상으로 대응했다는 사실이다.<sup>19)</sup> 자크 라

---

18) 리비도(ribido)정신 분석 학 용어로는 성본능(性本能)·성충동(性衝動)을 뜻함.

대상에 주입(注入)되어 축적되는데, 이러한 리비도를 대상(對象)리비도라고 한다. 우정, 부자간의 정, 연애 같은 것이 이에 속한다. 그리고 자아(自我)에게 주입된 리비도를 자아 리비도 또는 나르시시즘 적 리비도라 한다. 리비도는 충족되기를 바라다가 충족되지 않을 때는 불안으로 변한다.

19) 정은경, "자크 라캉의 '응시'에 관한 연구; 실재(Le reel)를 중심으로", 석사학위논문, 실라대 조

깡(Jacques Marie Emile Lacan 1901~1981)은 프로이드를 긍정하면서도 편집증의 기제(機制)를 투사(投射)로 보는 견해에 의문을 제기한다.

투사<sup>20)</sup>는 편집증만이 아니라 다른 심리상태에서도 나타나기 때문이다. 프로이드는 투사를 합리화라고도 말하는데, 합리화는 착각, 즉 오인이나 환상이며 상상적(imaginary)인 것이다. 그러나 슈레버의 망상은 상상적인(imaginary) 것이 아니라 실재적(real)인 것이다. 따라서 우리는 여기서 망상과 환상을 구분해야 한다. 라깡이 프로이트의 잘못을 지적하는 곳이 바로 이 부분이다. 프로이트는 투사에 대해서 다음과 같이 말한다. 내부적으로 억제되었던 인식이 바깥으로 투사된다고 하는 것은 틀린 것이다. 사실은 ‘내부적으로 없었던 것’이 외부로부터 돌아오는 것이다.<sup>21)</sup> 여기서 ‘내부적으로 없었던 것’은 라깡은 ‘폐기’라고 고집하였으며, ‘밖으로 내치고 문을 걸어 잠근다(forclusion)’는 것은 상징으로 진입을 하지 못하게 내치고 문을 걸어 잠근다는 뜻이다.

정신분석학자의 연구를 살펴보았지만 본인에게 있어 편집적인 행위는 작품을 표현하는 과정으로 봐야 할 것이며 부분적 표현에서 기법으로 쓰일 뿐 콤플렉스나 성적 억압에서 시작된 것은 아니다. 하지만 점을 찍는 집요한 반복적 행위나 이미지를 수집하고 놀이하는 데서 편집증적인 몰입은 의식과 무의식으로 나타나며 환상이나 망상 같은 나르시시즘에 빠지기도 하면서 현대인들의 신경증인 조울증처럼 현실부정과 신선한 시각적 긍정이 엇갈리는 과정에서 정신분석학자들의 연구내용과 맞아떨어지는 부분도 있다고 본다.

---

형대학원, 2005, p47.

20) 투사(投射)는 정신분석 용어로 자기의 내부에 새 익는 욕망, 감정, 결점, 이상 등을 억압하여 무의식화 하고, 더 나아가 그것을 외계(外界)의 대상으로 돌리고 자아와는 판 객관적인 지각 내용으로서 경험하는 심적기제(心的機制), 자기비판에서 생기는 알력을 해결하는 수단의 하나로 정신 분열증에서의 환시, 환각, 망상 등이 그 예임.

21) 정은경, 앞의 논문, p49~50.

### 3) 이미지의 수집, 변용, 분해, 복제, 조합을 통한 재구성

본 논문에서 본인의 작품을 연구하는데 이미지의 수집, 변용, 분해, 복제, 조합을 통한 재구성은 중요한 핵심이다. 앞서 말한 소비사회의 즐거움과 혼란, 대중매체의 무한 이미지, 키털트적 미성숙한 어른의 감수성 등 이러한 연구들은 이미지의 재조합이라는 표현이 나오기 위한 바탕이 된다.

본인이 복제 이미지를 작업에 차용하기 시작한 것이 2005년 작업에서이다. 매체를 통해 자연의 사진을 가져와 반복 프린트하면서 복제에 복제를 더하는 식의 작업이었다. 2005년 초기 작업들은 상자의 모서리를 잘라내고 하나의 이미지를 반복 복사하면서 컬러가 잉크부족으로 약간씩 달라지기도 하고 의식적, 무의식적 가위질에 따라서 다양한 크기와 모양이 되는데 이러한 재생산된 이미지들을 위치를 달리하여 이미지를 벽에서 약간씩 공간을 두면서 위로 증식시키는 작업이었는데, 복제된 이미지는 정보전달지로서 기능을 잃고 겹겹이 쌓여서 시간의 흐름을 가시화하는 의미를 갖는다. 2005년 작업들은 캔버스의 틀에서 벗어나 가변적이고 비영구적인 성격을 특징으로 하고 있다. 작품에 있어서 개념이 중요시된다면 그 재료의 영구성은 문제시되지 않는다고 본다. 이러한 개념을 근거로 종이, 가위, 상자, 인쇄물, 접착제등의 비영구적인 재료를 사용한다. 이후 2007년 작품들은 일상에서 구한 가벼운 종이박스나 자연에서 발견한 오브제(나무 조각, 조개껍질 등)의 재료들이 차츰 견고한 재료들로 변화하기 시작하였고 가변적으로 쌓아올린 층들은 일정한 규칙을 가지게 된다. 그리고 2008년 작업 환경의 변화로 인터넷, 신문의 매체를 통해 시시각각 변화하는 이미지들에 관심을 가지게 되면서 작업의 소재와 표현기법의 변화를 가져왔다. 작업의 과정보다 결과로써 완성시켜야하는 부담감을 느끼면서 기존의 작업과정에

서 느꼈던 즐거움을 다시 찾으려하였으며, 사건사고의 이미지들을 수집하는 놀이를 시작하게 된 것이다.

본인의 2009년 전시 작품들은 신문의 부분이나 인터넷 매체를 통해서 사건사고의 장면들을 프린트해서 취하고자 하는 신체의 부분, 빌딩, 자동차 혹은 똑같은 복장을 한 정치인(피상적 기호)등을 자르고 수집하고, 개수를 다양하게 늘리거나, 분해하여 바탕(캔버스)에 재구성한다. 수집한 이미지들은 캔버스 바탕에 먹지를 대고 베껴내는 조형적 표현으로 나타나며, 베껴낸 이미지들은 장난감처럼 손안에 들어오는 작은 크기이다. 대중매체에서의 원본이미지가 가지고 있는 리얼리티는 강렬하다. 이러한 원 재료들의 피상적인 속성을 그대로 이용하면서 회화적인 표현을 첨가하는 것은 이미지에서 원래 받았던 시각적 자극의 충격을 조정함으로써 보는 사람에게 새로운 리얼리티의 가능성, 한 마디로 새로운 조합을 제공하는 것이다.

작업과정은 표현되어진 결과물에서 오는 동일함이 아니라 자신이 살고 있는 시대의 시각적인 즐거움을 차용하여 작품화 하는 실험과정이 본인의 작품세계에 중요한 전개가 된다. 본인은 예술을 눈에 보이거나 보이지 않는 것을 창조하는 것이 아니라 기존에 있는 원본 이미지를 복제 재생산하는 것에 목적을 두며, 원본에 대한 부정이 아니라 원본에 가치를 인정하며 복제에 예술적 표현을 첨가해 예술작품으로 재생산하는 지점에 주목했다.

현대성의 특징을 압축해 보여주는 팝아트의 작가 중 시대의 풍부한 기호의 경험을 바탕으로 새로운 시각적 재료(이미지)들을 받아들이고 예술로 적용한 리처드 해밀턴(Richard Hamilton 1922~)의 ‘도대체 무엇이 오늘날의 가정을 이토록 색다르고 매력 있게 만드는가?’작품을

참조해서 보면, “시각적 재료의 지속적인 풍부함을 적용”하기위해 예술은 잠재적인 시각을 발전시키는 것이라는 그의 말처럼 현대의 도시 문명의 시각적 이미지들이 고스란히 콜라주 되어있다. 본인은 이러한 도시의 시각적인 기호들의 변화에 예술적인 유사축각을 적용하는 것에 동의한다.

매체를 통하지 않더라도 도심의 변화가를 걷다보면 섹시하고, 인공적으로 수정된 남성·여성의 육체, 날렵하고 세련된 전자 기술, 깨끗한 주거환경, 공연, 영화, 선거 등의 광고이미지들과 몇 번이고 마주치게 된다. 그리고 우리는 프레임 안에 잘 구성된 그러한 이미지들을 보고 좋은 싫든 의미를 읽어내야 한다. 그것은 영화 장면의 연속적인 흐름이 아니라 정지된 화면이다. 벤야민은 “카메라맨의 영상은 여러 개로 쪼개진 단편적인 영상”이며 “정지 상태의 변증법”이라고 정의했다. 정지된 이미지를 보고 다음 이미지를 연결하는 것은 보는 이의 자유이다. 하지만 그러한 기호들에 반응하는 젊은 층들은 눈을 즐겁게 하는 무수한 이미지들 속에 잠식되어있다고 본다. 본인은 이러한 시각적 풍부함을 예술적인 소재로 인식하고 빠르게 변화하는 시대 속에서 축각을 담고고 신선한 재료를 건져내려고 한다.

이미지의 무한 복제를 이용하여 전통 미술이 가지고 있던 특수성, 귀족주의를 보편화, 표준화하였다는데 주목하며 워홀(Andy Warhol 1928~87)의 ‘제트기에서 129명 사망’, ‘마를린’ 작품을 참고 도판으로 가져왔다. 우선 ‘제트기에서 129명 사망’ 작품에서 여객기의 추락자 체보다는 1962년 6월 4일자 ‘뉴욕밀러’지에 실린 파괴된 비행기의 사진에 예술적 영감을 얻었다. 사고의 현장 전체를 보여주는 신문 사진을 캔버스에 투사하고 복사본을 그리고 연계성 없는 몇 부분들은 빼 버리고 아크릴물감으로 채색했다.

사진의 현실적인 부분을 작품의 구성요소로 사용했다. 사진은 그 자체가 지닌 시각의 패턴이 각인된 선들을 통해 감명을 주면서 물질을 바꾸고 현실을 여과한다.<sup>22)</sup> 본인은 현대사회는 모든 사람들이 비슷하게 보이고 그렇게 행동하게 시스템화 되어 있다고 본다. 즉 기술 복제 시대라고 할 수 있다. 오늘날 예술이 다루는 주제는 작품 외부의 대상이 아니라, 왜 예술이어야 하는지를 다루는 자기 지시성에 있는 것이라 봤을 때 기존에 예술 작품에 가졌던 신비감, 막연한 두려움을 복제된 이미지를 차용하면서 예술이 가지고 있는 아우라적 권위를 부정하고 예술 작품에 접근이 쉬워졌다. 벤야민은 과거에 아우라가 예술 작품이 가진 자율성과 진정성에 필요한 조건이었다고 말했으나 기술복제시대의 예술 작품에서 아우라 설 자리를 잃게 되었다고 보았다. 발터베야민의 저서 「기술복제시대의 예술작품」에서 이러한 내용들을 찾아 볼 수 있다.

워홀과 달리 본인은 기계의 기술을 이용하는 것이 아니라 본인이 직접 수공예적인 행위로 제작 과정에서 캔버스에서 생긴 먹지의 얼룩과 번진 선의 기법은 미술사에서 가장 신성한 개념 중 하나인 원본의 가치를 떨어뜨리는데 충분하다고 본다. 그리고 본인 또한 작품 소재의 발견에서부터 화면에 재구성하기 전 과정까지도 창조적 행위라고 본다.

본인의 [작품12]는 신문에 실린 정치인들의 모습이다. 싸우거나 다치거나, 입원한 허리우드 액션 못지않은 연기력(실제 모습이겠지만)을 보여주는 시리즈에서 캔버스에 칠해진 피부색, 입술, 머리카락, 넥타이등 부분들이 위에 베껴지는 이미지와 서로 약간씩 핀트가 어긋나게 했다. 아래에 칠해진 파스텔 색상위에 대조적으로 흑백으로 찍힌 인물 사이의 시각적인 흔들림을 가져오며, 사진에서 오는 실재감을 색감으로 감춰버린다. 이러한 초상화 자체가 실제 인물로부터 분리되면서 복제된 이미

---

22) 클라우스 호네프, 「앤디 워홀」, 마로니에 북스, p46.

지가 보여주는 피상성만 표면에 나타난다. 위홀의 ‘마를린’의 초상화 작품들은 실크스크린으로 찍어낸 부분과 채색된 부분이 부분적으로 겹쳐지거나 혹은 이가 말지 않는 것을 볼 수 있는데 본인의 작품과 같은 맥락에서 매체를 통해 알고 있는 이슈화된 모델들의 사진을 사용함과 실재감을 색감으로 숨겼으나 사진이 가진 힘은 그대로 표면에 보여 준다는 것에 함께 한다.

키치와 팝아트는 현대의 대중소비문화의 산물로써 이미지를 전략적으로 이용한다는 외형적인 특징은 같다고 볼 수 있지만 팝아트와 달리 키치는 심리적 절실함을 동반한다. 키덜트·키치적 대중문화의 신세대적인 감수성으로 현시대의 민중미술을 새롭게 풀어나간 최정화(1961~)의 ‘무궁화’ 작품을 참고했다.

한국인(韓國人)이라면 그것이 무엇인지 금방 안다. 반복과 통계적 구축을 통한 위계적 재현(representation)질서의 해체, 물신적이고 무책임한 기호들의 혼성에 의한 문화적 권위주의에 대한 비웃음 회상적코드에 의한 낯선 현재성의 환기 등은, 바깥으로부터 ‘예술의 방’안에 침입하여 ‘책의 지문보다 책갈피에 묻은 피’가 더 많은 이야기를 하는 식으로 한국의 현대라는 이 문화적 공황을 탁월하게 요약한다.<sup>23)</sup>

현대화의 속도에서 그 폭력성에 대한 희화화와 기존의 권위주의적 문화의 엄숙성과 허구성에 대한 폭로일 수 있다는 점에서 전복의 전략을 본인의 작품에서 최정화의 거대한 설치작품처럼 순간의 강한 인상을 주지는 않지만, 현실의 강하고 진한 사건사고들을 수집하여 놀이한 많은 이미지들이 차곡차곡 모여 앞으로 이와 같은 강렬한 인상을 보는 이에게 전달할 수 있을 것이라 본다. 그리고 본인은 사회의 부조리한 현실

---

23) <http://www.kcaf.or.kr/art500choijung/main.htm> 평론모음-박찬경(작가, 대안공간 풀 기획의원)

을 목표로 하지 않고 물신적이고 무책임한 현실의 기호들을 젊은 세대에 맞게 새로운 감각으로 이야기(예술화)하고 관객들은 이러한 실제의 이미지들에 당혹감과 함께 시각적 즐거움은 은밀한 소통으로 이어진다고 본다.

인위적으로 만들어진 가짜 꽃 이미지를 그린 본인의 [작품8]은 최정화의 무궁화작품에서 가짜 꽃처럼 실제의 상징적 권위를 떨어뜨리는데 충분하다고 판단되며, 본인은 이러한 조화를 애국가의 한 구절처럼 푸른 가을하늘을 배경으로 무궁화의 상징성을 더욱 극대화하였다. 하지만 이러한 가을하늘과 조화가 가진 인위적인 색채와 질감을 그대로 표현함으로써 실제가 아닌 이미지로 드러나는 비현실적 풍경임을 보여주고자 한다.

과거에 그림은 자연의 ‘거울’이었다. 혹은 세계를 들여다보는 창이었다. 그때에 우리의 눈은 캔버스의 표면에서 바깥의 자연을 보거나, 혹은 화폭을 뚫고 나가 그 너머에서 세계를 보았다. 하지만 더 이상 표면은 바깥의 자연을 비추지 않고, 화폭의 뒤에 있는 외부의 세계를 보여주지 않는다. 미디어가 만들어내는 피상성이다. 그것이 만들어내는 복제 이미지들의 표면은 자크 데리다(Jacque Derrida 1930~2004)의 말대로 “텍스트 너머에는 아무 것도 없다.” 현대는 미디어가 생산하는 복제 이미지들로 만들어진 세계다. 우리는 그 가상의 세계 밖에, 미디어에 의해 왜곡되지 않은 또 다른 세계, 더 참된 세계가 존재할 것이라 믿는다. 하지만 본인은 더 이상 이러한 낡은 인식을 거부한다. 오늘날 실체는 대량으로 복제되는 이미지들 속으로 해체되어 사라지고 있다.

#### 4) 종이 오브제의 새로운 접근

오브제는 라틴어의 오브젝티움(ob-jectum)에서 유래된 말로서 프랑스어로 사전적 의미는 ‘앞에 던져진 것’ 즉, 주관적인 것과 전혀 반대되어지는 객관적인 것을 뜻하기도 하며<sup>24)</sup> 일반적으로 사전적 정의는 대개 보이거나, 만져지거나 다른 방법을 통해 인식되어지는 것과 주체가 인지할 수 있는 물질적 또는 정신적인 것이다.<sup>25)</sup>

상자를 오브제로 그린 작품에서 2009년 <박카스 먹고 격투기>, <가자지구 어린이 세트 30호> 등 몇 작품에서 캔버스 자체가 상자로 오브제화 되었다. 그리고 그려진 상자 안에 또 다른 이미지들을 그려 넣었다. 보는 시선과 캔버스 그리고 표면에 그려진 이미지 사이는 실제로 1차원과 2차원의 공간이다. 하지만 우리의 시각은 그려진 상자의 깊이와 그 안에 담겨져 보이는 이미지를 1차원과 3차원으로 착각하기도 한다. 그리는 이미지는 2차원에 속하지만 그 3차원의 환영을 출현시키는 힘은 조각보다도 강하다고 할 수 있다. 회화는 조각의 색감과 촉감, 온도, 공간을 암시로 나타내 줄 수 있기 때문이다. 계속 반복하고 있지만 보는 것은 단지 눈으로 본다는 의미가 아니라 우리의 사회 문화적 환경에 의해 형성되는 것이라고 볼 때, 로랑 발트의 말처럼 세계는 시각화되었고 시각은 우리감각의 최상위에 자리하게 되었으며 인식의 근본을 형성하게 되었다. 로랑 발트에 따르면 “15세기에 활판인쇄가 등장하고 원근법이 확립되어 현미경이나 망원경 같은 새로운 광학장치가 증가하고 난 후인 16세기에 시각과 청각의 순위교체가 이루어지고, 그 역전은 파노라마·디오라마·사진·영화·TV파위의 영상장치를 계속발명해낸 19,20세기까지 이어진다.”

본인의 작품에 상자들은 고급스런 상자가 아닌 주변에서 언제나 볼

24) 이경성, 「미술이란 무엇인가」, 일진사, 1975, p62.

25) 안연희, 「현대미술사전」, 미진사, 1999, p250.

수 있는 그런 오브제이다. 택배로 배달된 상자에는 뜯겨진 스티커 부분이 아직 남아있고 테이프 자국, 음료 박스에서는 병 자국이 남아있다. 가벼운 종이 상자는 잠시 내용물을 보관하고 버려질 폐지처럼 일회적이라는 성질로써 종이 박스 이미지와 안에 담겨지는 또 다른 이미지의 관계는 이미지의 비영구적인 일회성으로 동일한 의미를 지니고 있다고 판단했다. 내부가 들여다보이는 열려있는 상자들은 예술로 환원되면서 실제 사물의 부피를 잃어버리고 캔버스에 피상적으로 드러날 뿐이다. 그리고 그 안에 담겨진 것처럼 보이는 현실의 이미지들도 아무 의미도 없는 피상성을 띤 기호일 뿐이다. 2009년 전시작 중 마지막으로 제작한 오브제 작품인 <머리+손>은 상자를 그린 캔버스 사이즈에 맞게끔 사방에 실제 종이 박스를 자라 붙여 높이를 주어 박스의 실재감을 극대화하려고 하였다. 그리고 위에서 상자 안을 내려다보게끔 바닥에 설치해 막혀있는 캔버스를 투과해 상자 안을 보고 있는 착각을 불러일으키게 하려했다. 이 작품의 특징은 상자안의 분해된 정치인들의 머리와 손은 약간의 채색으로 부피가 있는 것처럼 보이게 의도했다. 감상자가 응시하는 것은 작품에 그려진 상자의 투시로 안을 들여다보고 있지만 실제로는 열려 있는 것이 아니라 상자가 뒤집혀 있어 바닥의 막힌 면을 보는 것이다. 보고 있으면서도 보지 못하는 것이고 실재가 아닌 것을 실재처럼 착각하는 것이다. 그렇게 현대인들의 시각은 다양한 기호들에 의해 유린당하고 있다. 하지만 실험적인 단계라 캔버스와 높이를 준 종이 박스의 연결이 섬세하지 못하였고, 설치의 미흡한 결과를 가져왔지만, 캔버스를 공간으로 가지고 나와 설치함으로써 조각의 성격인 연극성을 실험하는 계기가 되었으며, 앞으로의 작업에 있어 다각도로 탐색해볼 수 있는 가능성을 주었다.

#### 4. 작품의 분석

##### [작품 1]

한 손에는 휴대 전화기 다른 손은 펜을 들고 신문에 끄적 거리다 지면에 반을 차지하고 있는 젊은 남녀가 쇼핑을 즐기며 춤추는 20%세일이라고 크게 찍혀있는 광고가 무심결에 눈에 들어온다. 먹다만 라면 냄비를 슬쩍 밀어두고 국물 자국이 묻은 광고를 보다 멀거벗은 남자가 어둠속에서 어그적 거리는 재미난 이미지가 시선을 끌었다. <천국의 국경을 넘다> ‘우리의 딸들이 팔려간다. ‘현대판 심청이 구미가 당기는 이야기다. ‘압록강 인간 사파리’ 관광기사가 핑크색 20%세일 광고와 아이러니한 대조를 이루고 있다.

군인들이 마약장사, 해군 경비정으로 물건을 옮겨, 천국의 국경을 넘다. 무너지는 국경, 밀매꾼 비닐에 싼 마약을 입에 물고 알몸으로 강 건너는 모습 돈 되면 우리의 딸들도 판다는 기사내용이 현대사회에서 가능한 말이란 말인가 하지만 당황스럽게도 실제의 현실의 모습이다. 하지만 와 닿지 않는 현실은 본인에게 신문에 실린 우스꽝스러운 풍경에 지나지 않는다. 이것은 현실이 아닌 피상적인 이미지에 마음을 빼앗겨 올바른 판단을 못하게 되는 증상과도 같다고 본다. 대중매체는 이러한 무거운 현실을 문자 이전에 이미지로 환원시켜버렸다. 그리고 이러한 피상적 이미지들은 새로운 이슈로 가려지고 잊혀져가게 된다. 이러한 기호로 스쳐지나가는 순간의 재미와 무거운 내용의 모순된 현실은 현대의 아이러니한 풍경들을 끊임없이 만들어내고 도덕적으로 무감각한 현상을 가져오게 되는 것이다. 본인은 이러한 불편함을 숨김없이 화면에 드러낸다.

## [작품 2]



2008.03.21발행일자 조선일보 지면에 실린 이미지이다.

‘탈북한 엄마 아이 중학교 갈 수 있게 호구(戶口) 사고 싶어’ 라고 제목이 쓰여 있다. ‘눈이 큰 옥평이는 엄마가 떠날까 두렵다. 탈북자인 엄마는 옥평이를 버리고 도망친 적이 있다. 옥평이는 엄마 곁을 떠나지 않는다.’라는 기사 내용을 읽지 않더라도 사진 속의 여자아이는 감상자에게 충분히 감동을 준다. 여기서 대중매체의 사진이 주는 드라마틱한 미적 효과를 유발하는 것이다. 이후 조선일보의 탈북 다큐멘터리 ‘천국의 국경을 넘다’는 영국의 국제 저널리즘상인 로리 펙상(The Rory Peck Award)의 임팩트상을 수상하게 된다. 심사위원단은 “인류애적인 영상으로 세계인들에게 충격을 준 작품”이라 평하였다. 그것이 사실이라 할지라도 신문에 실린 사진의 인물들의 생활이 달라지는 것은 아니다. 이로 인해 위의 여자 아이는 드라마틱한 기호로 소비력을 가지게 된다고 본다. 여자아이의 사진 아래는 카드 광고 이미지가 있다. 이 또한 [작품1]과 마찬가지로 현 시대에 와 닿지 않는 풍경으로 읽혀진다. 이것이 현대 자본주의 사회의 흐름일 것이다.

위의 신문을 캔버스전면에 덮고 인물의 이미지를 펜으로 선을 긋는데 신문 뒷면의 아파트 광고 이미지와 부분적으로 겹쳐져 나오면서 기존의 이미지가 전달해주는 자극을 소비사회의 욕망들로 흔들리게 하고자 하였다. 어두운 핑크색의 배경은 다시금 현실을 가리는 역할을 하게 된다.

### [작품 3]

초기의 작품들은 신문 지면에 실린 인물들과 텍스트를 함께 사용하기도 했다. 이 작품은 ‘자연산 맞다니까 그러네...’ 신문에 있는 글과 컬러를 그대로 확대하여 사용했는데 이미지를 텍스트의 상징적인 의미체계로 읽혀지는 것이 흥미로웠기 때문이다. 인물의 컬러는 살색이 아니라 핑크색인 것과 베껴낸 선, 배경의 금색은 하나 같이 실재가 가지고 있는 자연스러움이 아니라 가공된 인물처럼 불편함을 느끼게 하고자 의도된 것이다. 하지만 이러한 이미지들은 현실의 인물임은 분명하다. 이러한 표현은 복제에 새로운 가미를 더하여 재생산 하는 것이라 볼 수 있다.

### [작품 4]

한동안 새우깡 과자 봉지 안에서 쥐가 발견되었다고 신문이며 인터넷, TV에 떠들썩했다. 그로인해 불쾌감은 느꼈지만 본인이 경험하지 않은 일이기 때문에 매스미디어에서 열기가 식기 바쁘게 다시 새우깡을 집어 들었다. 본인은 실재가 가지고 있는 색감을 버리고 본인이 이미지에서 느낀 색들로 재가공한다. 즉 내용물이 빠지고 인쇄된 망점만 차용하는 것이다. 이 작품뿐만 아니라 대부분의 초기 작품의 컬러들이 생경한 녹색인 것은 실재를 비실재적이게 보이게끔 하려는 의도에서이다. 즉 영화에서 보여주듯이 불편한 녹색은 변형된 생물체에 많이 사용하는 색으로 이질적인 것이나 낯설고 익숙하지 않은 것을 보거나 만졌을 때 느끼는 불쾌감이라 할 수 있다. 그리고 신문에 글자가 사라진 배경은 붉은색의 보색으로 녹색의 새우깡과 더욱 극적인 대조를 이루게 되며 배경 위에 올라가는 이미지가 안착되어 보이지 않게 하려는 의도이다.

## [작품 5]

[작품 4] 와 색상이 주는 상징적인 의미와 연결된다. 이 작품을 시작으로 캔버스에 올라가는 이미지들에서 정치인의 모습들을 부분적으로 가져오기 시작했다. 비슷한 복장에 높이 쳐든 손과 삼삼오오 모여서 속을 알 수 없는 말들을 주고받고 있는 모습에서 진실은 피상적으로 가려지고 왜곡된다. 그들의 머리위로 붉은 말풍선들이 쏟아지고 있다. 실제인 인물의 머리, 손, 돈, 빌딩, 개, 말풍선 등의 이미지들에서 오는 권력과 부조리라는 동일한 성질을 가지고 있다고 판단하였으며 이러한 사실들을 수집하고 잘라내면서 키덜트적인 몰입을 하게 되는데 여기서 실재를 파괴한다는 쾌감을 동반하게 된다. 캔버스의 올라가는 이미지들은 오려붙인 것처럼 화면에 안착되지 못하고 이미지의 불안한 긴장감을 불러일으킨다. 그리고 작은 이미지들이 화면(캔버스)에 중심이 없이 흩어져있는 것은 작품의 제작 과정에서 유희적인 자유로움을 동반하기 때문이며, 보는 이의 시선을 분산시켜 주체와 객체의 구분을 모호하게 하려는 의도에서이다. 이러한 성격은 다른 작품들에서도 연속적으로 들어나는 표현 형식이다.

## [작품 6][작품 7]

[작품 6]은[작품 7]과 동일한 성격으로 정치인들의 이미지를 포함하였고 비슷한 시기의 사건사고들의 다른 이미지들을 함께 작품화 한 것이다. [작품 7]은 공간에 이미지(먹지를 대고 베껴낸 실제 이미지를 본인은 장난감이라 칭한다.)들을 적절하게 연출하기 시작했다.

이 시기의 작품들은 대부분 인터넷 쇼핑몰에서 손쉽게 구입할 수 있는 반들반들한 플라스틱 과일 모형, 공룡완구, 조화, 모형 음식 등의 그럴듯하게 잘 연출되어 있는 이미지들을 자르기 툴로 마우스로 클릭해 잘라내고 캔버스에 그린다. 이렇게 잘려진 이미지들은 한 세트씩 그려

나간다. 실체가 아닌 실제처럼 보여 지는 가짜의 이미지를 그리는 시간 동안 현실에서 일어난 사건(신문에 실린 이미지)들을 손 가위로 잘라내고 그려진 모형위에 배치한다. 작품에서 공룡 모형세트는 하나같이 실재가 아니라 실제처럼 그럴듯하게 연출되어 있는 가짜인 동시에 손으로 만질 수 있는 진짜인 것이다. 이러한 적절한 눈속임은 공룡완구를 소비하게 하려는 판매자의 의도가 잘 드러나 있다고 보며, 본인은 잘 연출된 원본의 이미지를 그대로 사용하였다.

공룡장난감들이 클로즈업됨으로서 거친 붓 자국만 남고 실재의 성질을 잃어버린 채 회화로 재현된다. 공룡의 입속에 얼굴을 반만 보이고 주위를 살피듯이 이명박 대통령이 숨어있거나 공룡의 다리에서는 전경들이 준비 태세를 하고 또 다른 공룡의 등에서는 한 무리의 스님들이 단체로 모자를 쓰고 올라타고 있다. 이러한 연출들은 어릴 적 장난감을 가지고 놀이할 때의 자유로움을 수반한다.

## [작품 8]

[작품 7]과 같이 모형을 배경으로 또 다른 이미지들이 올라가는데 이 작품에서는 앞의 작품과 다르게 이미지들을 모형에 연출하는 것이 아니라 이미지와 앞의 색을 똑 같이하여 조화 속에 숨김으로써 보는 이에게 눈속임의 효과를 의도한 것이다. 푸른 하늘 위에 떠 있는 무궁화 꽃(조화) 속에 숨어있는 또 다른 장난감들은 오바마 대통령의 이미지를 중점으로 하고 있는데 이 시기에 오바마의 선거유세의 장면부터 당선, 그리고 그의 사소한 일상까지도 놓치지 않고 우리나라매체의 전 지면을 장식했다. 미국의 거대한 힘을 매체를 통해 간접적으로 상징화하면서 대중에게 강렬한 인상을 남기는 아이러니한 현실의 모습에서 무수한 오바마 대통령의 이미지들과 우리나라의 상징인 무궁화를 접목 시키는 작업

을 하게 되는 계기가 되었다.

### [작품 9]

[작품 7]과 같이 공간을 이용하여 접근하였으나, 베껴낸 이미지들이 화면(캔버스)에 얼룩으로 드러나게 하였다. ‘때 묻은 장난감’ 전시 주제에 때는 이미지들 즉 장난감에 베껴낸 자국을 뜻하는 동시에 부정부패로 물든 정치인들의 스스로의 불순하고 속된 것으로써 더러운 때를 뜻하기도 한다. 또한 때를 이 작품에서는 얼룩으로 해석하기도 하는데 본바탕에 다른 빛깔의 점이나 줄 따위가 뚜렷하게 섞인 자국이라는 사전적인 의미처럼 캔버스 표면에 얼룩의 수단으로 가벼운 먹지의 자국들을 남긴다. 이러한 선들은 우연적으로 뭉개지기도 하면서 얼룩이라는 의미를 더욱 극대화한다. 그리고 이 작품에서는 이러한 먹지자국들과 녹색의 흘러내린 물감들이 섞이면서 이미지라는 숲이 화면을 덮는 것처럼 보여 지게 하였다.

### [작품 10]

[작품 7][작품 9]와 공간을 바탕으로 구성한 접근에서는 동일하지만, 모형을 이용한 공간이 아니라 사건사고현장의 실제 건물을 바탕으로 그림으로써 실제 현장의 극적인 상황이 더욱 강렬한 인상을 가져오게 된다고 판단했다. 그리고 2009년에 들어오면서 녹색으로만 이루어진 장난감들의 컬러가 다양하게 변화하였다. 다양한 컬러들이 주는 의미들은 보는 이로 하여금 또 다른 다양한 해석을 가능하게 하였다.

이 작품은 용산 화재참사 현장의 모습이다. 본인은 작품 제작에 있어 사회의 흥미로운 사건들의 열기가 식기 이전에 작품화한다. 대중매체에서는 새로운 이미지(사건사고)로 기존의 이미지는 일회적인 것으로 뒤

로 물러나게 되지만 본인은 현실을 작품으로 남김으로써 이미지에서 받은 강렬한 인상을 오래도록 유지하고자 한다.

이 작품의 화재참사 현장에서 보라색-화재현장의 수사관, 형광 연두색-시위하는 철거민과 국화꽃, 검은색-진압하는 경찰관, 핑크색-춤추는 오바마와 미셸, 이렇게 4가지의 컬러로 구분 지었다. 본인은 이러한 컬러의 구분을 보라색은 입장을 분명히 하지 못하는 색이라 정하였고 연두색은 영웅과 괴물의 양면성을 동시에 보여주는 것이며, 검은색은 배경에 숨을 수 있는 보호색으로 핑크색은 이전의 컬러들과 정반대의 느낌이 드는 사랑이라 은유할 수 있는 감성적인 컬러로 선택한 것이다.

용산참사가 현 정부의 공권력이 저지른 만행이라는 비난을 쏟는 반면 검찰은 용산 참사에 대해 경찰의 책임을 물을 수 없다는 수사 결과를 내놓고 책임을 철거민에게 돌렸다. 시위와 진압이 거칠게 벌어지고 있는 그들 속에서 비현실적으로 느껴지는 춤추는 오바마와 미셸이 놓여있다. 용산참사가 일어난 비슷한 시기에 지구 반대편에서는 대통령 당선을 축하하는 화려한 무도회가 열리고 있었다. 그리고 매체를 통해서 이러한 모순된 풍경들을 함께 접해야 했다. 21세기 현 시대에서 아직까지 가진 자와 가지지 못한 자, 지배층과 피지배층의 구분이 명확한 것은 부의 평등이란 자본주의 사회에서 존재하지 않음을 사실화 한다.

그렇다고 본인이 정부를 규탄하고자 하거나 화염병을 던지며 시위하는 철거민들, 진실을 밝히는 수사관, 그 어느 쪽의 입장도 아니며, 예술로서 운동을 선동하고자하는 의도 또한 아니다. 단지 이 시대에 누가 영웅이고 범인이라 단정 내릴 수 있을까 하는 의문에서 작업의 계기가 되었다. 그리고 곧 강호순의 사건으로 용산참사는 조용히 덮였다. 정부는 대중의 반란을 용납하지 않으며 대중매체는 이러한 반란이 문제시되기 전에 다른 새로운 흥밋거리의 이미지들을 쏟아낸다. 이러한 현실의 풍

경들이 비현실적인 이야기처럼 느껴지는 작업실 안과 진실과 거짓의 분별이 모호한 바깥세상과의 소통에서 오는 괴리감의 아슬아슬한 경계선에 서서 나눠놓은 컬러만큼이나 애매모호한 현실을 바라보게 된다.

[작품 11]

정치면의 이미지에서 시선을 돌려 전쟁의 가자지구 지역의 참혹사속에서 부모를 잃은 어린이, 죽은 아이를 안고 뛰어나가는 남자의 모습, 죽은 아이의 모습, 삶과 가족을 실고 피난을 가는 모습, 전쟁터건물의 일부분, 폭탄연기 이미지를 수집하고 공간(종이박스)안에 연출한 작품이다. 기존의 작품에서는 이미지들을 스티커같이 평면(캔버스)에 안착되지 않게 표현했다면, 이 시기의 작품들은 베껴낸 이미지 밝은 면과 그림자를 얇게 표현해서 이미지가 실재처럼 박스 안에 세워져 보이는 효과를 주었다. 그리고 위의 이미지들을 담고 있는 종이 박스를 캔버스 전면에 원근법을 이용하여 재현하는데, 이러한 재현은 캔버스 자체가 오브제로 눈속임의 리얼리티를 나타내고자 한 것이다. 실제로 보는 이와 캔버스는 일차원과 이차원의 관계이다. 하지만 상자안의 그려진 깊이는 이차원을 삼차원으로 환원시킨다. 원근법은 주관적 지각을 객관으로 환원하는 것을 말하는데, 이것은 실재를 더 아름답고 완벽하게 모방하자는 것으로 공간적 환원주의 즉 삼차원적 환영의 상이라는 이론이 표현에 이르게 되었다. 과거에 리얼리티적인 것은 원 대상에 대한 완전한 모방으로 자연을 그대로 묘사하거나 현실을 가장 현실에 가깝게 보이게 달리는 마차의 바퀴살까지 모두 그렸다면, 현대의 리얼리즘은 시대의 변화와 함께 다양화 되었다고 본다. 실재를 있는 그대로 묘사하는 것이 아니라 더 예술적이고 풍부하게 나타내려고 하였다. 그렇게 해서 회화로 그려진 종이박스에 구김이나 뜯겨진 부분들, 테이프 자국 등은

종이 박스를 더 종이박스처럼 보이게 연출을 의도하였으며, 캔버스에 아크릴로 얇게 표현하는 것 또한 눈속임을 이용하는 것이다. 이 작품은 벽에 걸린 인형극의 무대처럼 이미지들을 연출시켰고 그려진 종이박스의 무늬가 원근법으로 중심을 향하게 하여 속도감을 극명하게 보여주려 하였다.

### [작품 12]

작품의 조형적 전개의 이미지의 수집, 변용, 분해, 복제, 조합을 통한 재구성부분에서 작품 분석하였으며, 파스텔 톤으로 다양하게 여러 인물들을 연작한 것이다.

### [작품 13]



‘산산 조각난 페덱스 화물기’

기사입력 2009-03-23 11:30

논문을 쓰는 중 캔버스에 올라가는 또 다른 이미지 크기의 변화를 시도한 작품으로 수입 상자를 그리고 그 안에 23일 일본 나리타공항의 화물기 추락사고 현장 이미지를 확대해서 가져와 색감을 바꿔서 점을 찍

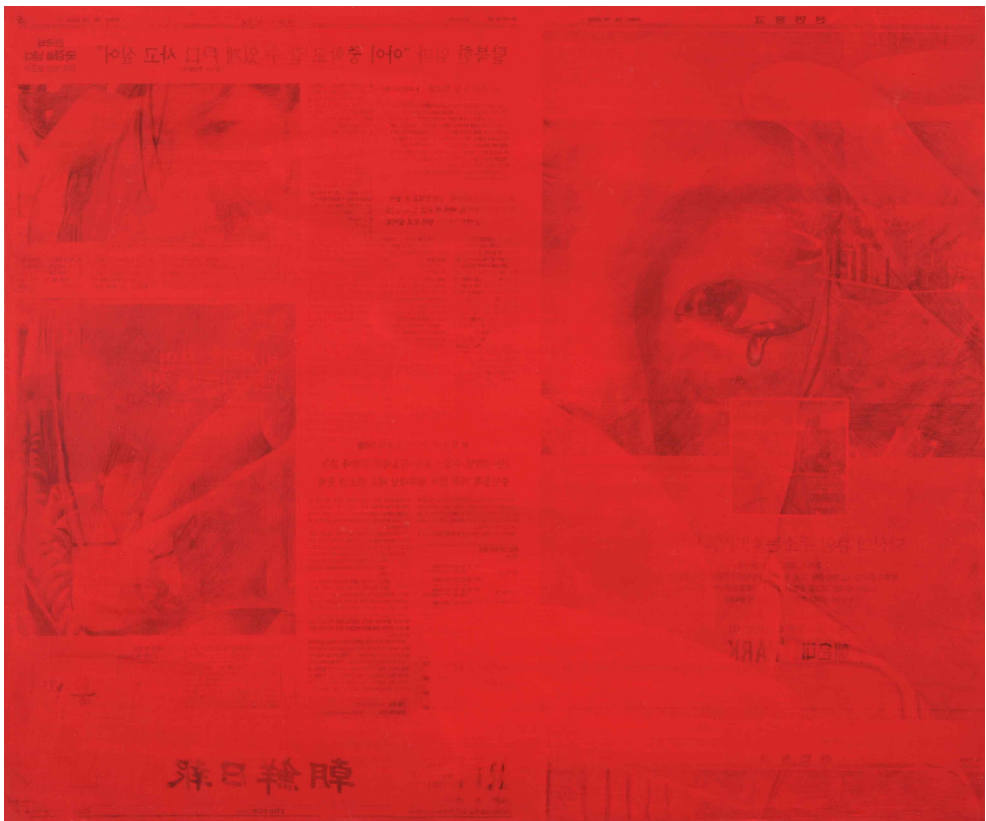
어서 베껴낸 것이다. 파괴된 실재의 비행기는 그려진 상자 안에서 녹색  
괴물의 시체처럼 비실재적이게 보여 진다.

#### [작품 14]

이 작품 또한 [작품 11]처럼 논문 중 제작한 작품으로 조형적인 표현  
의 변화를 시도한 작품이다. 이 작품은 ‘여대생, 처녀성 인터넷 경매에  
올려’라는 인터넷 기사에서 채팅 사이트에 올린 알리사 페르체아(18  
살)의 두 이미지를 작품의 소재로 가져왔다. 그리고 이미지를 대고 펜  
으로 점을 찍어서 베껴내는 표현이 아닌 기존의 원본에 있는 인물 뒤의  
배경은 그대로 가지고 와서 실재와 같아 보이게 표현하고, 실재의 인물은  
다양한 컬러들의 유화물감을 사용해 두께가 느껴지게 점으로 바로  
찍어서 표현했는데, 알록달록한 색들의 점은 서서히 분해되어 배경으로  
혹 불면 사라질 것 같은 분위기를 풍기게 된다. 이렇게 다양한 컬러의  
점들로 만들어진 인물은 실재가 가지고 있는 부피가 빠져 버리고, 익명  
성을 잃은 실체가 없는 존재로써 미디어 속의 픽셀로 환원된다. 이러한  
상징성을 띠고 물감의 점들을 픽셀처럼 표현하여 앞으로의 작업에 연결  
해 나갈 것이다.



[작품 1] 천국의 국경을 넘다, 55 X 39cm, newspaper, 2008



[작품 2] 천국의 국경을 넘다, 60.6 X 72.7cm, acrylic on canvas(newspaper drawing), 2008



[작품 3] 100% 자연산, 72.7 X 60.6cm, Acrylic on canvas  
(carbon paper drawing), 2008



[작품 4] 새우깡 쥐, 40.9 X 31.8cm, acrylic on canvas(oily pen), 2008



[작품 5] 앓!, 각 100 X 32cm, acrylic on canvas(carbon paper drawing), 2008



[작품 6] 풍선껌, 91 X 116.8cm, acrylic on canvas  
(carbon paper drawing), 2008



[작품 7] 공룡 사파리, 130.3 X 162.2cm, acrylic on canvas  
(carbon paper drawing), 2008



[작품 8] 동해물과~, 162.2 X 260.6cm, acrylic on canvas  
(carbon paper drawing), 2008



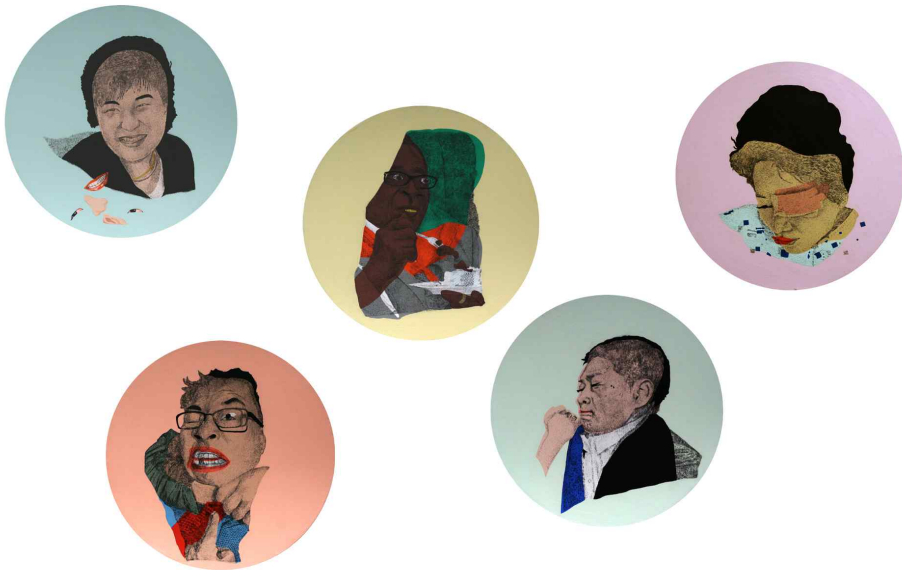
[작품 9] 전원풍경, 112 X 145.5cm, acrylic on canvas  
(carbon paper drawing), 2008



[작품 10] 멋진 신세계, 130.3 X 486.6cm, acrylic on canvas  
(carbon paper drawing), 2009



[작품 11] 가자지구 어린이 세트30호, 72.7 X 90.9cm, acrylic on canvas(carbon paper drawing), 2009



[작품 12] 핀트나간사람들, 각 50 X 50cm, acrylic on canvas  
(carbon paper drawing), 2009



[작품 13] 산산 조각난 페덱스 화물기, 90.9 X 72.7cm, acrylic on canvas  
(paper box, carbon paper drawing), 2009



[작품 14] 여대생 처녀성 인터넷 경매에 올려, 90.9 X 130.2cm,  
oil on canvas, 2009

### Ⅲ. 결 론

현대 소비 사회는 탈근대를 넘어 가상의 현실 즉 ‘미디어 세상’이라는 과도한 이미지의 바다 깊숙이 들어와 있다. ‘기술과 이미지’는 현대를 살아가는 젊은 층들의 일상에 밀접하게 연결되어 있으며, 이러한 젊은 층들은 더 이상의 사회적인 책임, 노동, 부조리, 타인과의 소통에서 오는 정신적 공황상태를 벗어나 ‘즐거움’이라는 아이의 푸른 낙원 같은 상상의 세계로 새로운 도피처를 찾는다. 이를 통해 본인은 일상과 예술의 경계가 허물어 질 수밖에 없다고 깨닫게 된다. 시대의 변화가 대중의 환경을 바꾸어 놓듯이 본인은 새로운 사건 사고가 넘쳐나는 현실에서 시각적 풍부함으로 가득한 가상현실로 이동한다. 그리고 그곳에서 흥미로운 사회의 사건 사고 이미지들을 둘러보면서 시각적 재료와 예술적 영감을 얻는다. 이렇게 가볍게 접근한 피상적인 이미지들은 유희(아이의 순수한 놀이처럼)적 표현으로 수집과, 변용, 재구성되는 것이다.

2009년 전시 “때 묻은 장난감”을 주제로 한 연작들에서 점을 찍어 베껴낸 이미지(대중매체를 통해 얻은 이미지)들에서는 정치인들이 주를 이루었으며, 인물들의 생경하고 낯선 컬러들이 도덕적, 사회적인 문제에 부각한 것으로 감상자로 하여금 정치적으로 읽혀졌다는 결과를 가져왔다. 민중미술이 드러내는 현대사회의 생존경쟁, 사회의 부조리, 타인과의 소통 등의 사회적인 문제들에 집중하고 있음은 분명한 사실이기도 하다. 하지만 도덕적, 사회적, 정치적인 저항정신으로만 편향 되어 있지 않고 대중매체에서 보여주는 시대의 기호들의 생산력에 긍정적인 의식을 가지고 이러한 사회의 이슈들을 신세대의 감성에 맞게 가벼운 시선

으로 바라보며 예술의 창작과정과 실제 현실을 뒤집어 즐기라는 다양한 유희적 표현으로 나타난다고 본다. 새로운 사건 사고들로 가려지고 무거운 진실을 가벼운 기호로 만들어 버리는 이미지들의 바다에서 현실의 풍경을 함께 바라보며 새로운 기호들에 묻혀버린 비극적인 사건사고들에서 잠시나마 기억의 파편을 찾아내고, 진지함을 가볍게 표현한 모습들에서 유희적인 소통을 나누고자 하는 것이다.

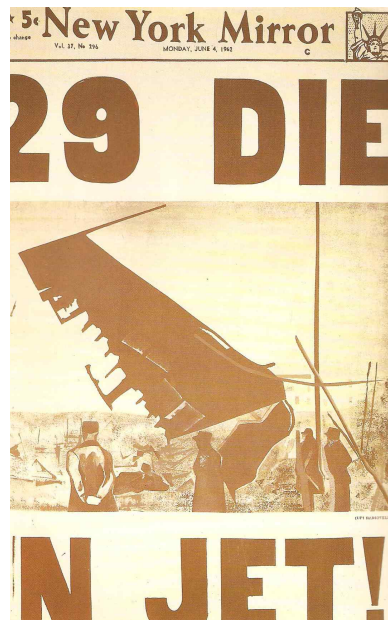
본 논문을 통해 본인은 복제된 이미지의 본래의 시각적 자극을 유지하면서 예술적 표현을 더해 새로운 조합을 중요시한다는 것을 알 수 있는 계기가 되었다. 그리고 캔버스에 올라가는 또 다른 이미지(대중매체를 통해서 전달되는 사건사고들의 사진을 개인적인 시각에서 흥미로운 이미지만 복제해서 수집한 것들)들은 장난감처럼 손안에 들어오는 크기를 여러 개수로 늘리는 식이었다면, 프린트기를 통한 복사할 수 있는 크기의 제한에서 벗어나 시각적 자극으로 다가오는 복제된 이미지 안에서 핵심이 되는 부분을 캔버스에 확대하는 작업으로 변화를 시도하게 되었다.

본 논문의 깊이 있고 다양한 분석을 통해 본인의 기존에 작품과 작업 내용과의 미흡한 연결성을 이론적으로 정립할 수 있는 좋은 계기 되었다. 작품에서 드러나는 진지한 태도가 흥밋거리의 새로운 소재들을 다양하게 다루지 못한 것과 완성된 결과물에서 오는 부담감으로 인해 편협된 표현으로 보여줬다는 문제들을 앞으로 더 나은 작업으로 풀어나가는데 본 연구를 발판으로써 새로운 가능성을 모색하고자 한다.

## 참고 도판



Richard Hamilton, 1956, Just what is it that makes today's homes so different, so appealing?, Photomontage, 24.8x26cm



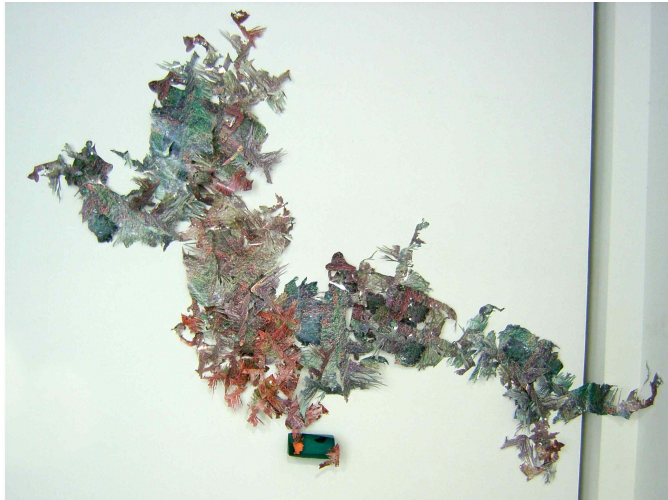
Andy Warhol, 129 DIE IN JET, 1962, Silk screen, 211x97cm



Andy Warhol, Marlene, 1962, Silk screen(Acrylic on canvas),  
41x51cm



최정화, 무궁화(Super Flower), 2000, ventilator, geared motor, water  
proof cloth, 4x4x5m



소문처럼, 2005, acrylic on paper box(copying), 가변설치 본인작품



핀트나간 사람들, 2009, acrylic on canvas  
canvas (carbon paper drawing)  
50x50cm 본인작품



머리+손, 2009, acrylic on  
(carbon paper drawing,  
paper box)  
53x45.5x25cm 본인작품

## 참고 문헌

- 김영순 외 「패러디와 문화」, 한양대학교 출판부, 2005
- 강성원 「시선의 정치」, 시지락, 2004
- 린다 허천 「패러디 이론」 김상구(역), 문예출판사, 1992
- 박정자 「로빈스 쿠루슨의 사치」, 기과랑, 2006
- 박성봉 「대중 예술과 미학」, 일빛, 2006
- 박재환 「현대 한국 사회의 일상문화 코드」, 한울, 2004
- 발터 벤야민 「기술복제시대의 예술작품」 최성만(역), 길, 2007
- 브라이언 터너 「막스 베버, 근대성과 탈근대성의 역사사회학」  
최우영(역), 백산서당, 2005
- 심혜련 「사이버 스페이스 시대의 미학」, 살림, 2006
- 성완경 「민중미술 모더니즘 시각문화」, 열화당, 1999
- 안연희 「현대미술 사전」, 미진사, 1999
- 앙리 르페브르 「현대세계의 일상성」 박정자(역), 기과랑, 2005
- 이상욱 외 「욕망하는 테크놀로지」, 동아시아, 2009
- 이재호 「대중매체와 사회」, 양지출판, 2000
- 이영준 「사진이론의 상상력」, 눈빛, 2006
- 이경성 「미술이란 무엇인가」, 일진사, 1975
- 장 보드리야르 「소비의 사회」 이상률(역), 문예출판사, 2004
- 장 보드리야르 「불가능한 교환」 배영달(역), 울력, 2001
- 정은경 「자끄 라캉의 ‘응시’에 관한 연구; 실재(Ie reel)를 중심으로」  
신라대 조형 예술학 석사학위논문, 2005
- 지그문트 프로이트 「늑대 인간」 김명희(역), 열린책들, 2003
- 진중권 「놀이와 예술 그리고 상상력」, 휴머니스트, 2005

진중권 「이미진」, 씨네 북스, 2008

존·버거 「이미지」 편집부(역), 동문선, 2000

프리초프 카프라 「현대 물리학과 동양 사상」 이상범(역), 범양사, 2006

클라우스 호네프 「앤디 워홀」 최성욱(역), 마로니에북스, 2006

클라우스 호네프 「팝 아트」 지향은(역), 마로니에북스, 2006

# ABSTRACT

## Art playing in the image of the sea

- centering on the author's work -

Lee, Kyoung Jin

Dept. of Western Painting

The Graduate school of

Sungshin Women's University

This is an analysis of social significance, contests 2of this task, and expression forms based on some works, where I have communicated with society indirectly through arts: The tasks using paper with a theme of “repetitive speech(language)” and “-fold” (2005-2007) and the private exhibition with a theme of “worn plaything” in march, 2009.

So far numerous incidents occurred and faded out constantly. However, recently it is possible to search all the articles and images about an event in real time as the internet has become the greatest network including all the other fields. Once an incident gets issued and attracts interests of netizen, tremendous amount of articles and images are copied in all online pages. And for me, these are just a picture, not a writing which has meaning contents. Those data become realistic, that is, dramatic enough to take attention, and at the same time they turn completely unrealistic. In other words, these are just images, which bring an illusion as if we were at the spot of the

event. So what the dazzling mass media gives us is not the very reality but the dizziness of it. The mass communication, a feature of consuming society, causes an excess of images and new spiritual poverty. And artists play a role as a collector, who takes interesting things in a raw state out of ocean, consuming society with abundant images. And the artists collect and arrange images of events from works with a theme of a worn plaything. In these works, realistic and simultaneously unrealistic images are presented as an amusing toy of gloomy daily life in the border of reality and unrealistic world. Feeling pleased by charging or arranging public images of real incidents in absurd society can be regarded as an expression of kidult.

As an author of modern times, I will discuss both excess and lack of images in delight and confusion of consuming society, which is consume-oriented and hedonic including all recent cultural phenomenon in chapter 1 like the former analysis of alienation between my reality and social one through amusing plays. To begin with, we will see what the mass media has socially and personally changed, how art amusements have been discovered in it, and the meaning, background, and types of kidult, the new term originated from those social changes. In chapter 2, we will treat the loss of adult characteristic, evasion from realistic to plays and comfort in the plays as an immature adult, and dramatic aesthetic effect of mass media images, based on kidult sensibility of daily life. And then in chapter 3, we will also analyze using the early paper objet in a view of researching how formative expressions of a work are represented as a drama through playful behavior like collecting, changing, searching, and assembling the public images and connecting the images.

I wish this could be an opportunity for searching problems and proper resolutions of this task about how we can treat the estrangement of reality with outer real world, how we can solve abundant issues, how we can express real world by using reality

without being seen as a reality, and how we can apply a change of real images into outside of a canvas. I think this is a duty as a modern one, who has to live in a city like a well-made dizzy stage, where numerous incidents are repeatedly produced and gone over and over again.